FOR MEMBERS ONLY!

Willkommen im Club Nintendo

Was gibt es ausschließlich für Mitglieder und wenn man es schüttelt, können bunte Pixel wie weihnachtlicher Schnee zu Boden schweben? Richtig! Es ist das brandneue, druckfrische Nintendo Classic-Magazin und wer es jetzt in Händen hält, ist ein neues Nintendo Club-Mitglied: Herzlichen Glückwunsch! Eine Million Clubmitglieder gibt es mittlerweile in Deutschland und es werden wöchentlich tausende mehr. Es scheint, als habe das Nintendo-Fieber ganz Deutschland ergriffen – und dieser Eindruck täuscht nicht! Nintendo Spiele, Hard- und Software, ist mittlerweile zu einer schier grenzenlosen Massenbewegung geworden – und das Club Magazin ist die erste Adresse für alle Nintendo-Fans!

6 mal im Jahr berichtet das Clubmagazin über die heißesten Neuigkeiten, die geheimsten Entwicklungen und alle Spieleträume, die morgen schon Wirklichkeit sein können. Jedem Classic-Heft liegen 6 Coupons bei, mit denen man in jedem Nintendo Clubcenter 6 Nintendo Clubheft-Ausgaben kostenlos erhalten kann.

Bei Bedarf kann man sich in Spielfragen an die Spieleberatung wenden, wegen technischer Probleme an den Konsumenten Service und mit Anregungen, Tips und Wünschen schriftlich an die Redaktion.

Jedes Schreiben und jede Anfrage werden gewissenhaft geprüft und beantwortet, denn wir bei Nintendo versuchen unermüdlich, der riesigen Fangemeinde mit Rat und Tat beiseite zu stehen. Es ist etwas Besonderes, Mitglied im Club Nintendo zu sein!

Was möchte man mehr? Spaß und Informationen ohne Ende!

INHALT

SUPER MARIO

Super Mario World	4
Super Mario Bros.	8
Super Mario Bros. 2	9
Super Mario Bros. 3	10
Super Mario Land	12
Super Mario Land 2 – 6 Golden Coins	13
Super Mario – Spielerprofile	14

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Das Super Nintendo Entertainment System	17
The Legend of Zelda – A Link to the Past	18
Sim City	20
Pilotwings	22
Super Ghouls 'n' Ghosts	24
Super Castlevania IV	26
Mario Paint	28
F-Zero	30
Super R-Type	31
Super Soccer	32
Super Tennis	33
Super Nintendo – Spielerprofile	34

GAME BOY

Der Game Boy	37
Metroid II – Samus Arans Rückkehr	38
Mickey's Dangerous Chase	40
Tiny Toons Adventures	42
The Amazing Spiderman	44
F-1 Race	46
Super R.C. Pro-Am	47
Kwirk	48
Chessmaster	49
Golf	50
Tetris	51
Game Boy – Spielerprofile	52

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Das Nintendo Entertainment System	55
The Legend of Zelda	56
Zelda II – The Adventure of Link	58
Star Tropics	60
Mega Man 3	62
Ducktales	64
Chip und Chap – Ritter des Rechts	66
Maniac Mansion	68
Little Nemo, the Dream Master	70
Dr. Mario	72
Mario & Yoshi	73
NES – Spielerprofile	74

CLUB-INFOS

Willkommen im Club	2
Die Geschichte Nintendos	16
Das Club Nintendo-Team	36
Lesestoff für Nintendo-Fans	54

IMPRESSUM

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Ron S. Lakos
Redaktionsleitung: Susanne Pohlmann (pn)
Redaktion: Claude M. Moyse (cm), Andreas G. Kämmerer (ak), Marcus Menold (mm)
Spieltechnische Beratung: Wolfgang Ebert, Klaus Fuchs
Projekt-Leitung: Rié Ishii (national), Atsuko Matsumoto (international)
Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho: G.C.I. Co., Ltd., Tokio
Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Konzept & Gestaltung: Work House Co., Ltd., Tokio
Covergestaltung: FCB Publicis, Frankfurt
Club-Mitglieder-Verwaltung: RTV, Postfach 13 06, W-6108 Weiterstadt 1
Club Nintendo Anschrift: Club Nintendo, Postfach 1501, D-8754 Großostheim
Konsumentenberatung: 01 30/58 06 (11.00 – 19.00 Uhr)
Spieleberatung: 01 30/56 32, ab 3. Mai 0 60 26/94 09 40 (13.00 - 19.00 Uhr)

Club Nintendo Classic wird von Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.

Urheberrecht
© 1993 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im Club Nintendo Classic veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH.
Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

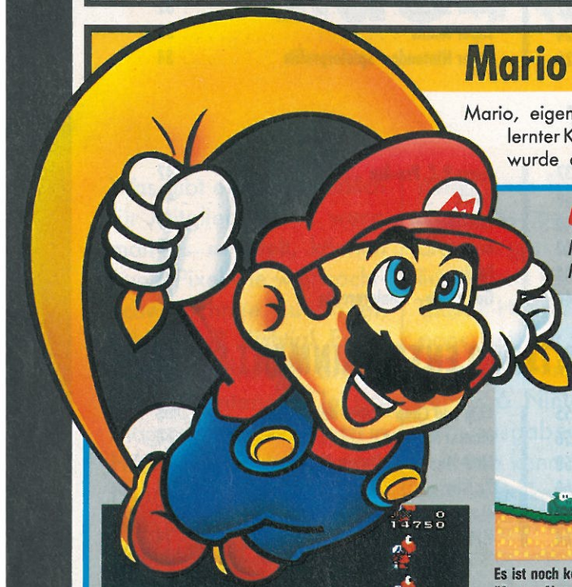
SUPER MARIO WORLD

Das Spiel der Spiele!

Sie sind zurück! Die Schildkrötenjäger Mario und Luigi bestreiten ihr abgefahrendstes Abenteuer... (mm)

Mario

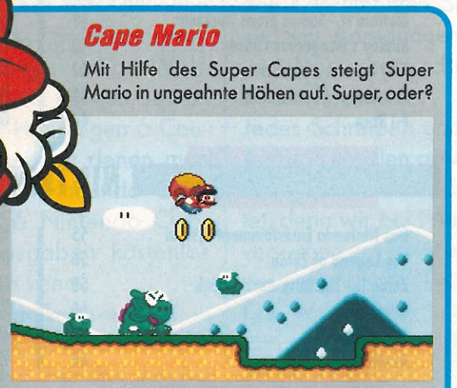
Mario, eigentlich gelernter Klempner, wurde durch einen unglücklichen Zufall durchs Klo gespült und gelangte so in das Kloaken-Reich des Monster Mutanten Bowser. In seinem neuen Abenteuer operiert er mit völlig neuer Ausrüstung.



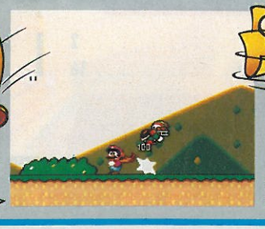
Mario Air Attack. Der Krötenkiller in Aktion.

Cape Mario

Mit Hilfe des Super Capes steigt Super Mario in ungeahnte Höhen auf. Super, oder?



Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen, Mario jedoch schon des öfteren. Also, üben!



Das Cape räumt seine Gegner aus dem Weg.

Ballon Mario

Mario, mit Luft aufgepumpt, schwebt wie ein junger Gott. Leider hält die Wirkung nicht allzu lange an.

Feuer Mario

Die klassische Mario Waffe. Der Klempner erhält die vernichtenden Feuerbälle nach dem Genuß der Feuerblume.

Luigi

Der Bruder von Mario. Nicht ganz so dick, dafür etwas größer. Er unterstützt Mario im Kampf gegen die üblen Schildkrötenhorden. Er steht immer im Schatten seines Bruders, dabei ist er genauso draufgängerisch.

© 1992 Nintendo Of America Inc.

Yoshi

Hier ist er, der neue Superstar. Yoshi, der coole, springerstiefeltragende Krötensaurier aus Dinosaurierland. Sein unstillbarer Appetit läßt alle Gegner im Dino-Land erzittern!

Die verschiedenen Yoshi Familien

In Dinosaurierland leben verschiedene Yoshi Familien, die sich durch Farben und Eigenschaften voneinander unterscheiden.

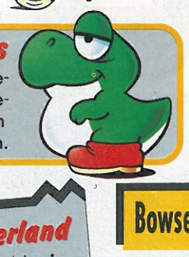
Der rote Yoshi spuckt Feuerbälle.

Er verursacht Erdbeben durch springen.

Dieser Yoshi kann fliegen.

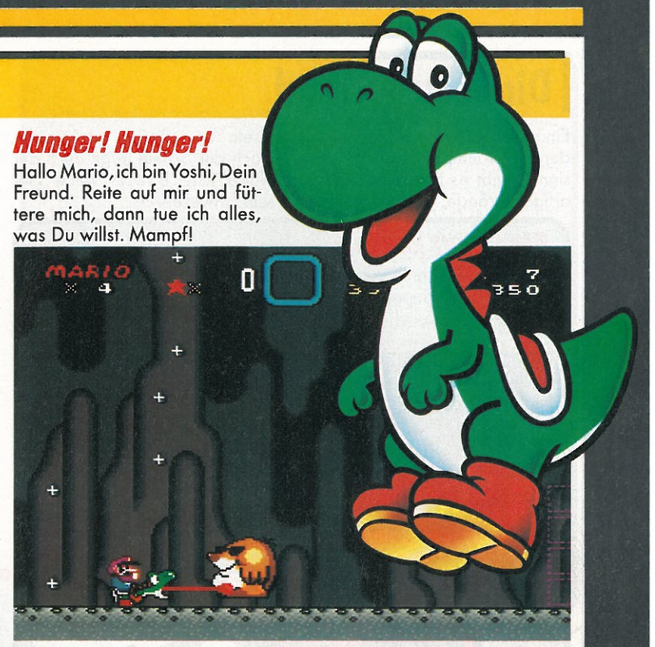
Das Geheimnis der Yoshi Babies

Yoshi Babies sind nur halb so groß wie ausgewachsene Yoshis, doch eines haben sie gemeinsam, den Hunger. Füttert sie mit einigen Gegnern und Ihr werdet sie wachsen sehen.



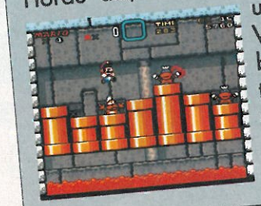
Hunger! Hunger!

Hallo Mario, ich bin Yoshi, Dein Freund. Reite auf mir und füttere mich, dann tue ich alles, was Du willst. Mampf!



Das Geheimnis vom Dinosaurierland

Eigentlich wollten sie Urlaub machen, Mario, Luigi und Toadstool, die coole Prinzessin. Doch dann kam alles ganz anders ... denn urplötzlich tauchte Bowser mit seiner Mutanten-Horde auf, fiel über das Prinzeßchen her und verschleppte sie. Verständlich, daß die beiden Spaghetti-Brothers stinksauer waren und sich sofort auf die Suche machten.



Bowser der Böse und seine Mutantenhorde

Das ist Bowser, der abgespacete Mutanten-Freak und er hat ein paar wirklich eigenartige Typen mitgebracht ... seine Familie. Roy, Wendy, Morton, Ludwig, Larry, Iggy und Lemmy stehen ihrem Daddy in nichts nach, auch sie sind ungewöhnlich böse.

Prinzessin Toadstool

Sie ist die Freundin von Mario und Luigi und wird ständig entführt. Gut, daß sie die beiden Italo-Klempner hat.

Dinosaurierland

Ein beliebtes Reiseziel, insbesondere für Klempner und Prinzessinnen, gibt es hier doch einzigartige Strände, schokoladische Inseln und Berge aus Vanille. Doch der Schein trügt, auch der diabolische Bowser treibt hier sein Unwesen.

Die Donut Ebene

In diesem Abschnitt von Dinosaurierland hat Mario die Möglichkeit, sich das Super-Cape zu holen, um damit durch die Luft zu eiern. Aber auch das erste Geisterhaus wartet hier.

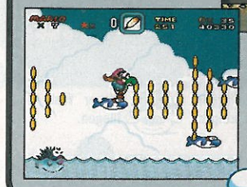
Die Feder, Symbol für das Cape im Flugübungs-Bereich.

Das Geisterhaus, rein kommt man leicht, aber heraus...?!

Auch die Gegner haben aufgerüstet, Paragumbas.

Der Vanille Dom

Im Vanille Dom gibt es gleich mehrere Geheimnisse zu ergründen. Genau drei Ausgänge führen aus dem Inneren des Berges wieder heraus. Findet Ihr sie? Zumindest zwei dieser Ausgänge sind sehr gut versteckt.



Vanille Dom – eine Welt der Geheimnisse.

Die Delphine tragen Mario über das Wasser.

Die Zwillingsbrücken

Die Käse Brücke. Besser am Seil hängen, als am Sägeblattenden.

Nach dem Vanille Dom führen gleich zwei Brücken zur nächsten Insel von Dinosaurier Land. Versucht die untere, die Käse-Brücke zu überqueren, sie ist die einfachere. Außerdem ist Käse nahrhafter als Butter.

Die Butter Brücke, eine der schwersten Stufen des Spiels.

Wald der Illusionen

Das ist Zorni, wird er getroffen, wird er ungeheuer wütend.

Im Wald der Illusionen bietet sich Euch eine einzigartige Freak Show. Hier tummeln sich die verrücktesten Typen des Landes und alle wollen Euch an den Kragen. Schaut Euch nur einmal die grinsende Raupe mit Hut an...!

Manchmal geht sogar Mario baden.

Das sind die Rhinos, die gehörnten Torwächter.

Yoshis Insel

Hier leben die Yoshis, die von Bowser in Eier eingesperrt wurden. Helft Mario, sie zu befreien, denn Yoshis sind cool!

Der gelbe Schalterpalast schafft neue Wege.

Wow! Mario hat Yoshi gefunden. Der kleine Kahlkopf wird ihn von nun an begleiten.

Das Tal des Schreckens

Im Tal des Schreckens findet Ihr Bowsers Schloß, doch bis dahin ist es noch ein langer, gefährlicher Weg.

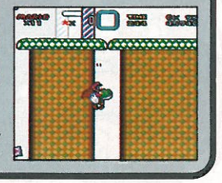
Eines, der zu überwindenden Hindernisse.

Viele Wege führen zu Bowser, manche sind schwer, manche weniger.

Die Schokoladen-Insel

In dieser Stufe hängt es davon ab, wie schnell Ihr seid, in welche Stufe Ihr danach kommt.

Auch auf der Schokoladen-Insel sind einige Rätsel zu knacken. So lecker diese Insel auch sein mag, sie birgt einige gar nicht so süße Gefahren.

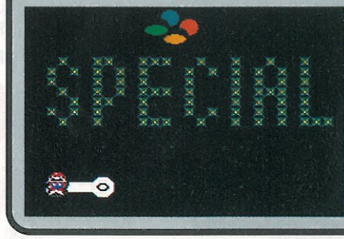


Kamikaze-Flieger unter sich.

Die beiden versteckten Welten...

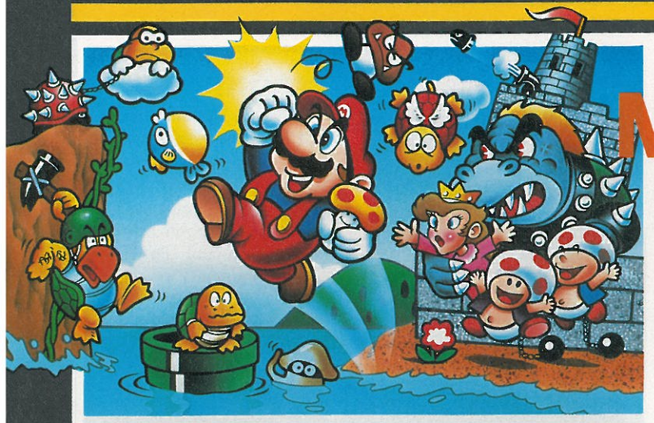
Die Sternenstraße

Die Sternenstraße besteht aus fünf Ebenen, die auch einen verborgenen Ausgang zu der Special World beinhalten. Außerdem gibt es hier die Baby Yoshis.



Die Special World

Dies ist die wohl schwierigste Stufe des Abenteuers. Wenn Ihr diese Stufe durchspielt, könnt Ihr Euch auf eine Überraschung gefaßt machen.



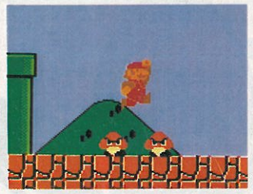
SUPER MARIO BROS.®

Sagenhaftes Debüt von Super Mario

Bis heute gehört „Super Mario Bros." zu den Klassikern auf dem NES. Inzwischen ist Mario mit zahlreichen Spielen und einer eigenen TV-Serie weltberühmt. (cm)

Die Verwandlung

Mario war der erste Held in einem Videospiel, der sich verwandeln konnte. Nach dem Rupfen einer Feuerblume in Feuer-Mario und nach dem Verzehr eines Superpilzes in Super-Mario. Außerdem gibt es den Unverwundbarkeitsstern und den legendären 1-Up Pilz (Bonusleben). Aber nicht nur das macht „Super Mario Bros." zu einem einzigartigen Spiel.

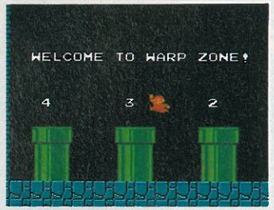


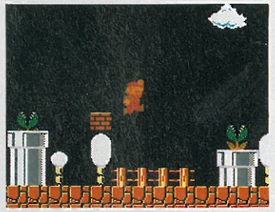
Kaum findet Mario einen Superpilz, wächst er über sich hinaus.

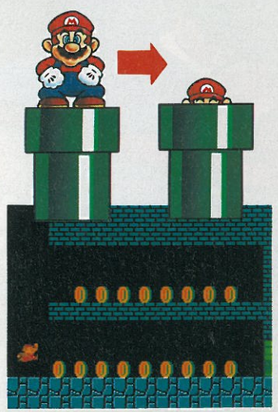
Jetzt schreckt Mario (fast) kein Gegner mehr, denn er hat die Kraft der Feuerblume.

Die Schwammerlwelt

Wunderbar und faszinierend ist die Welt von „Super Mario Bros.", die sich ganz grob in vier Abschnitte unterteilen läßt: Oberwelt, Unterwelt, Himmelswelt und Unterwasserwelt. Die Röhren spielen eine Hauptrolle in der Schwammerlwelt. So wundert es nicht, daß sich ein Klempner hier zuhause fühlt.



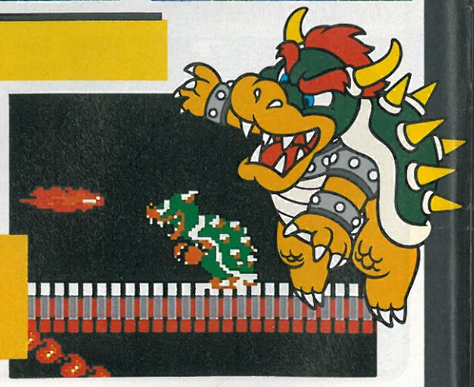




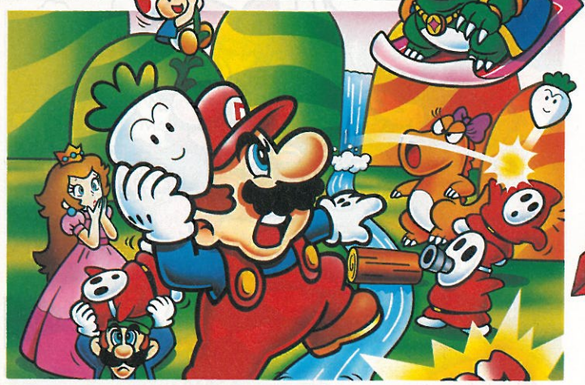
Eine erste Begegnung mit Bowser

Schon im Kindesalter hat Mario entdeckt, was man alles mit Schildkröten machen kann. Am besten draufspringen und wegtreten. Das Finale mit Bowser ist der Höhepunkt eines jeden Super-Mario-Spiels.

gegen



© 1990 Nintendo Co. Ltd.



SUPER MARIO BROS. 2™

Zurück zu den Wurzeln

Von allen erschienenen Mario-Spielen ist „Super Mario Bros. 2" das Ungewöhnlichste. Schon die Geschichte unterscheidet sich völlig von den anderen. (cm)

Im Land der Träume

Im Traumland Subcon hat der böse Krötenkönig Wart die Macht an sich gerissen und die Bewohner in wütende Monster verwandelt. Das gefährliche daran: Sollte nun irgendjemand irgendwann einmal von diesem Land träumen, so könnte das für die betreffende Person sehr gefährlich sein… Mario jedoch gelingt es zusammen mit Luigi, Prinzessin Toadstool und dem kleinen Pilz Toad den versteckten Eingang in das eigenartige Traumland zu finden. Nur wenn einer der vier Freunde Wart besiegen kann, können wir wieder ruhig schlafen.

Vier gewinnen! Ein unschlagbares Team!

Nur in „Super Mario Bros. 2" habt Ihr die Möglichkeit, Euch zwischen vier Spielfiguren zu entscheiden. Natürlich hat jeder von Marios Freunden Stärken und Schwächen, die Ihr einplanen solltet.

Mario

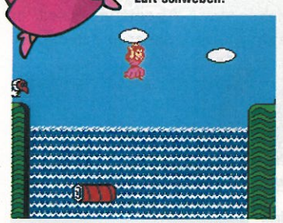
Ausnahmsweise sind Marios Fähigkeiten mal nur „durchschnittlich". Aber mit ihm könnt Ihr nichts falsch machen.

Luigi

Luigi kann höher springen, als sein Bruder. Hält er jedoch einen Gegenstand in den Händen, so sieht es anders aus.

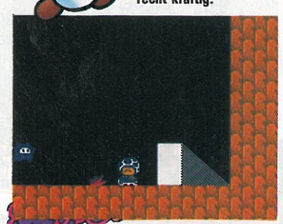
Prinzessin

Die Prinzessin bleibt auch beim Sprung eine echte Dame. Sie kann ca. 1,5 Sekunden in der Luft schweben.



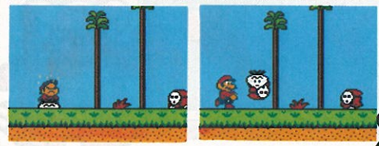
Toad

Klein, aber oho! Der kleine Fliegenpilz kann zwar nicht besonders schnell rennen, ist aber recht kräftig.



Das fröhliche Wurzelziehen

Da Mario eigentlich nichts von Waffen hält, verzichtet er diesmal gänzlich auf sie. Warum auch nicht, wenn man mit Gemüse werfen kann?!



Die Positiv-Welt: Marios Traum in dieser Welt wird beendet, wenn er eine Flasche findet.

Die Negativ-Welt: Hier kann Mario Super-Pilze und Münzen für das Glücksspiel finden.

© 1990 Nintendo Co. Ltd.

SUPER MARIO BROS. 3™

Jetzt geht's los!

Super Mario Bros. 3 verbindet die Elemente der beiden Vorgänger und schafft dabei noch eine Steigerung. (cm)

Der Bowser-Clan

Fünf Jahre sind nun vergangen, seit Mario die Schwammerlwelt von Bowsers Schreckensherrschaft befreit hat. Eine lange Zeit, in der sich einiges verändert hat. Bowser, mittlerweile Vater von sieben Kindern, hat die Könige der verschiedenen Schwammerl-Regionen in häßliche Kreaturen verwandelt und ihnen ihr magisches Zepter gestohlen. Anstelle der Könige regieren nun Bowsers Kinder. Versteht sich von selbst, daß Mario die Bowser-Bälger entthronen muß!

Wunderbare Schätze

Nicht nur die Hammer-Brüder besitzen sie: Die Schätze, die Mario bei seinem Abenteuer sehr hilfreich sein können.

Musikbox

Damit fallen die Hammer-Brüder und andere Gegner in eine Art Tiefschlaf.

Warpzonen-Flöte

Ein kleines Lied, gespielt auf der magischen Flöte, transportiert Mario in ferne Welten.

Wölkchen

Mario kann auf der Landkarte einen Spielabschnitt im wahrsten Sinne des Wortes übergehen.

Die acht Welten

Das umfangreiche Mario-Abenteuer spielt in acht verschiedenen Welten, die es in sich haben.

WELT 1

Im „Land der Steppe" beginnt Marios haarsträubendes Abenteuer.

WELT 2

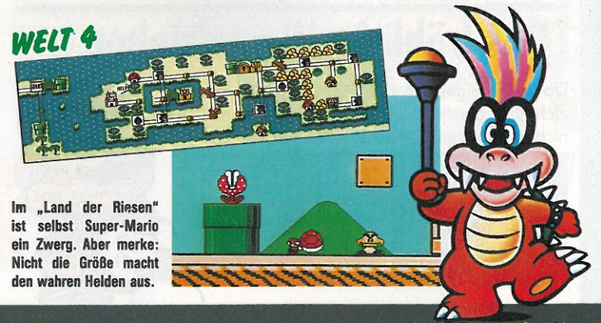
Pyramiden im „Land der Wüste" bereiten Mario Kopfzerbrechen.

WELT 3

Auch hier gibt es eine Unterwasserwelt, in der es sinnvoll wäre, das Froschkostüm zu benutzen. Wasser marsch!

Am Ende dieser Welt wartet Wendy O. Koopa.

WELT 4



Im „Land der Riesen" ist selbst Super-Mario ein Zwerg. Aber merke: Nicht die Größe macht den wahren Helden aus.

© 1991 Nintendo Co. Ltd.

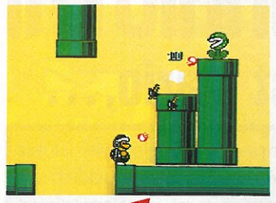
Die Metamorphosen des Mario

Nie war er so verwandlungsfähig wie in „Super Mario Bros. 3". Mario, ein Handwerker, der wirklich flexibel ist! Und egal, in welchem Kostüm er sich ins Abenteuer stürzt, er macht immer eine gute Figur. Schließlich haben die Kostüme einen tieferen Sinn: Bowser und seinen Anhang zu vergraulen.

Mario

Das ist der Mario, wie ihn seine Mama noch in Erinnerung hat: Klein und gar nicht so super.

Hammer-Mario

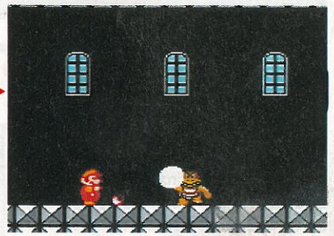


Dieser Spezialanzug bietet Mario optimalen Schutz, wenn er sich duckt. Und mit Hammern zu werfen ist sowieso der Hammer.

Waschbär-Mario

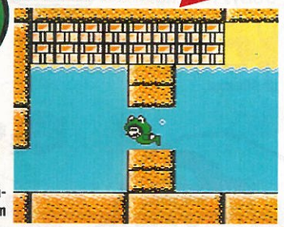
Ein Waschbärschwanz und etwas Anlauf reichen Mario, um fliegen zu können.

Feuer-Mario



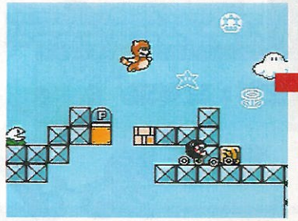
Nicht alle, aber immer mehr fürchten sich vor Feuer-Mario und seinen Feuerbällen.

Frosch-Mario



Mario hat zwar schon lange seinen Freischwimmer, aber im Froschanzug ist er wendig wie ein Fisch ... oder Frosch.

Waschbäranzug-Mario



Stein-Mario

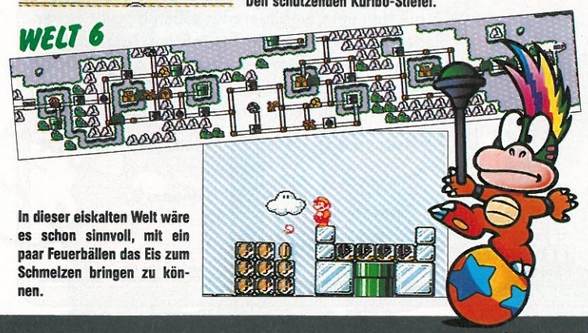
Ein äußerst sinnvolles Kostüm, das Mario in diesem Abenteuer weiterbringt.

WELT 5

Im 9. Abschnitt dieser Welt scrollt der Bildschirm automatisch diagonal.

Findet Mario nur ganz, ganz selten: Den schützenden Kuribo-Stiefel.

WELT 6



In dieser eiskalten Welt wäre es schon sinnvoll, mit ein paar Feuerbällen das Eis zum Schmelzen bringen zu können.

WELT 7

Die Welt der Röhren und Pflanzen wird von Ludwig van Koopa dirigiert – gar nicht musikalisch!

WELT 8

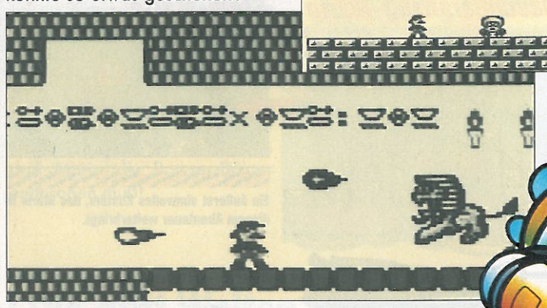
SUPER MARIO LAND

Mein Name ist Mario, ...

... Super Mario. Ich bin Klempner und kein Rohr ist mir zu lang, kein Weg zu schwer, um Daisy glücklich zu machen, indem ich sie befreie. Sie ist im Sarasaland von Tatanga entführt worden. (ak)

Was passiert ...?

... erst einmal lange Zeit gar nichts, denn die große Fangemeinde von Prinzessin Daisy ist zutiefst über diese erschröckliche Untat erschüttert. Wie konnte so etwas geschehen?



Mario Power ohne Ende

Mario ist nicht gleich Mario. Nein! Je nach Lust und Laune (der geneigten Extras auf dem Wege) kann sich Mario verwandeln und gewinnt so neue, überlebenswichtige Eigenschaften für Daisys Rettung.

Sky Pop

Mit dem Sky-Popper über den Wolken gen Tatanga.

Marine Pop

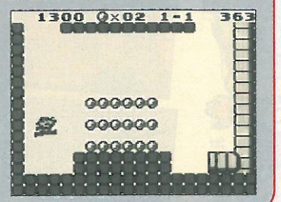
Mit dem U-Boot unter Wasser herumdüsen.

Über Röhren und Münzen

Super Mario, der Klempner aus Leidenschaft, läßt natürlich unterwegs keine Röhre links liegen – und das mit gutem Grund ...

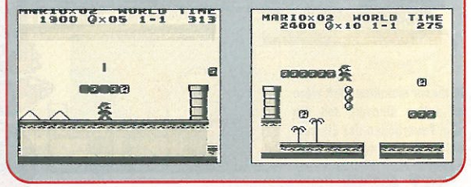
Rein in die Röhren!

... denn in nicht zu wenigen Röhren verbergen sich geheime Münzlager, die zu Plündern sehr lohnenswert ist, zumal bei 100 Münzen ein Extraleben winkt. Und Extraleben, dies weiß der geübte Mario-Fan, sind das unverzichtbare Salz in der Suppe von Super Mario Land.



Münzen ohne Gnade!

Wie auf den unteren Bildern zu sehen ist, gibt es verschiedene Möglichkeiten, in Super Mario Land Münzen zu sammeln. Die zwei am verbreitetsten Möglichkeiten sind der Multi-Münz-Block und der Münz-Turm – von Mathefreaks auch vertikale Münzschlange genannt.



© 1990 Nintendo Co. Ltd.

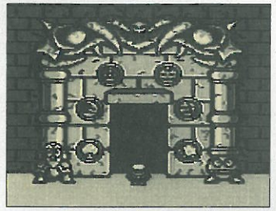
SUPER MARIO LAND 2 6 Golden Coins™

Mario in Nöten

Hi Leute, etwas Unvorstellbares ist geschehen: Mein Erzfeind Wario aus alten Schulzeiten hat mich aus meinem Schloß geschmissen. Sogar meine 6 goldenen Münzen hat er mir geklaut. (ak)

Diebstahl

Die muß ich mir jetzt erst wiederholen. Danach werde ich Wario, diesen widerlichen Schloßbesetzer von meinem Besitz werfen und erst einmal Urlaub machen.

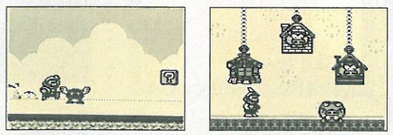


Der neue alte Mario

Mario kann es nicht fassen! Er hat einen Weltraumanzug verpaßt bekommen und schwebt schwerelos in der Luft. Und ist es nicht so, daß ihm ab und zu Hasenohren wachsen und er durch die Luft hoppeln kann?! Was ihm jetzt noch fehlt, ist ein samtiger Puschel.

Die schrecklich böse Welt des Wario!

Nichts bleibt Mario auf seinem Weg im Kampf gegen Wario erspart: Fleischfressende Pflanzen bedrohen ihn, Riesenameisen wollen ihn fangen und Bienen zu Honig verarbeiten.



Endgegner Wario wartet!

Bald wird es mit des Spielers Hilfe soweit sein, denn die Tage des Schloßkidnappers Wario sind gezählt. Mache er sich auf eine heiße Schlacht gefaßt!

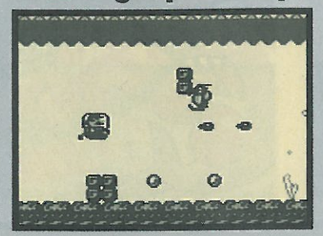
© 1992 Nintendo of America Inc.

SUPER MARIO-PROFILE

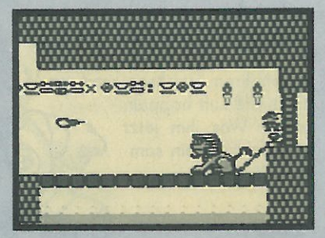
Andreas Hirsch

Alter: 25
Job: Spiele-/Konsumentenberatung
Hobbies: Videospiele, Oldtimer, Musik

Lieblingsspiel: Super Mario Land

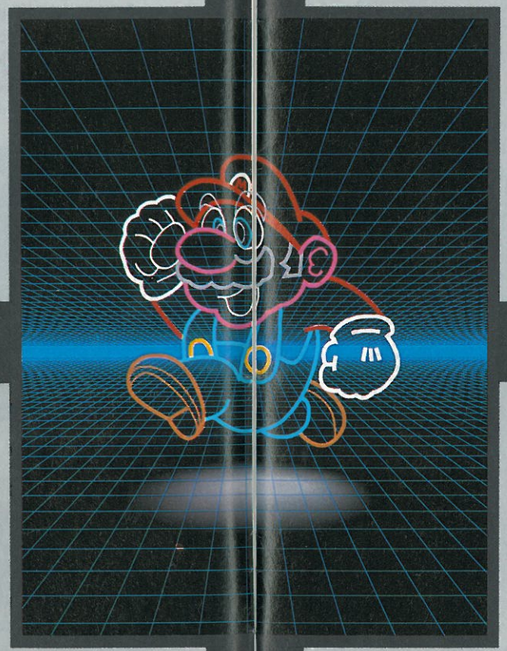


Eines muß ich erst einmal vorausschicken: Ich bin ein Riesenfan von Mario. Deshalb gefallen mir auch die Spiele mit ihm besonders gut. Zusätzlich mag ich grundsätzlich Jump & Run-Spiele, daß heißt Spiele, bei denen man springend und rennend ans Ziel gelangen muß.
Was bei Super Mario Land noch dazu kommt, ist, daß man einige Tricks herausfinden muß: Wo ist das Extra-Leben versteckt? Wo finde ich die meisten Münzen? In welche Röhre lohnt es sich reinzuschlüpfen? Das macht richtig Spaß, wenn man ein wenig Geduld mitbringt.
Als ich Super Mario Land das erste Mal durchgespielt habe, ließ ich mir richtig schön viel Zeit, denn so konnte ich wenigstens jede Minute voll auskosten – von Welt 1 bis zum Finale mit Tatanga.



TOP 5

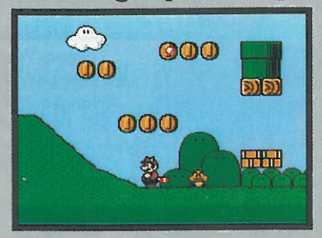
1. Super Mario Land
2. Super Mario Land 2
3. Prince of Persia
4. Pinball – Revenge of the Gator
5. F-1 Race



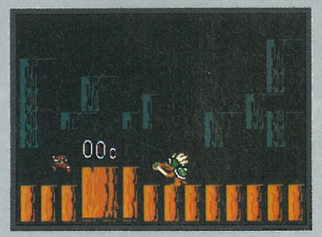
Susanne Braun

Alter: 24
Job: Korrespondenz
Hobbies: Skifahren, Mountainbike fahren, Schwimmen

Lieblingsspiel: Super Mario Bros. 3



Ich mag besonders die Abwechslung, die dieses Mario-Abenteuer dem Spieler bietet.
Nicht nur Jump & Run, sondern auch Rätsel ausknobeln, Kartenmemory und Glücksspiele.
Doch nicht nur vom Spielprinzip her bietet Super Mario Bros. 3 Abwechslung, auch was die Graphik angeht. Da sieht nicht jede Welt irgendwie gleich aus, sondern mal kämpft sich Mario durch die Welt der Riesen, mal in der Wüste, mal unter Wasser vorwärts.
Und ich finde es lustig wie sich Mario verwandeln kann, mal in einen Waschbär, mal in einen Frosch – je nachdem welchen Anzug man gerade benötigt.
Es ist ein Spiel, das einen wochenlang fesseln kann. Ich setze mir immer ein Etappenziel und spiele solange, bis ich es erreicht habe.



TOP 5

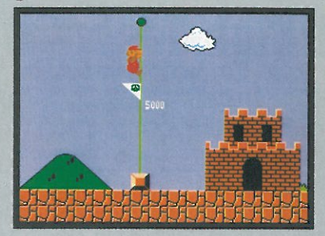
1. Super Mario Bros. 3
2. The Legend of Zelda
3. Bucky O'Hare
4. Mega Man 3
5. Dr. Mario

Marion Petermann

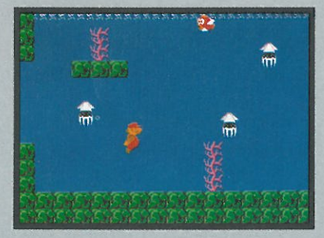
TOP 5

1. Super Mario Bros.
2. Tiny Toons Adventure
3. Dr. Mario
4. Super Mario Bros. 3
5. Ducktales

Lieblingsspiel: Super Mario Bros.



Eines vorweg: Ich mag alle Abenteuer, in denen Mario die Hauptrolle spielt. Mario ist einfach goldig und wenn er sich verwandelt, das finde ich echt witzig.
Aber Super Mario Bros., der erste Teil der Super Mario-Abenteuer auf dem NES, ist definitiv mein Favorit.
Es ist eine starke Kombination aus Abenteuer, Jump & Run und Geschicklichkeitsspiel. Immer wieder hole ich das Spiel raus und spiele Welten nochmals durch, weil ich dabei immer wieder neue Tricks und Geheimnisse entdecke.
Das weckt meinen Ehrgeiz und ich kann einfach nicht locker lassen, bis ich es endlich geschafft habe.
Eine Lieblingsszene oder Welt habe ich nicht, denn mir gefällt einfach alles: Das Spielbild, die Action und natürlich Mario!



Alter: 21
Job: Konsumentenberatung
Hobbies: Lesen, Schwimmen, Feiern

Ralf Röder

Lieblingsspiel: Super Mario World

Im Prinzip mag ich ja alle Super Mario-Abenteuer, weil sie wirklich gute Jump & Run-Spiele sind, aber Super Mario World setzt der Serie die Krone auf.
Es ist eine echte Steigerung: Nicht nur die Graphik und die Soundeffekte beeindrucken, sondern auch die Vielfältigkeit.
Auf keinen Fall kann man es in 3 oder 4 Stunden durchspielen. Immer wieder begibt man sich in bereits gespielte Welten, weil man nochmals nach einem der versteckten Ausgänge sucht. Und die Yoshis mit ihren besonderen Fähigkeiten geben dem Abenteuer zusätzliche Würze.
Und wenn man glaubt, nichts könne einen Profispieler so richtig fordern, dann belehrt einen die Special World am Ende der Sternenstraße eines Besseren: Die ist wirklich äußerst schwierig!

TOP 5

1. Super Mario World
2. Pilotwings
3. Super Ghouls 'N Ghosts
4. Super Tennis
5. Super Probotector

Alter: 20
Job: Spieleberater
Hobbies: Skifahren, Videospiele, Joggen

I WANT IT ALL!

Tradition und High-Tech – Die Geschichte Nintendos

1993 feiert die Firma Nintendo ihr 104jähriges Bestehen in Japan. Grund genug, sich noch einmal die Geschichte des Unternehmens vor Augen zu halten, das mittlerweile zu den erfolgreichsten der Welt gehört.

Die Erfolgsgeschichte von Nintendo beginnt im Jahre 1889 in Kyoto, der ehemaligen Kaiserstadt von Japan. Fusajiro Yamauchi gründet ein vierköpfiges Unternehmen, das sich ausschließlich mit der Herstellung von handbemalten Spielkarten beschäftigt. Der Name dieser Art von Spielkarten ist „Hanafuda". „Hana" bedeutet Blume, „Fuda" ist ein altes japanisches Wort für Karte. Mit Blumenkarten beginnt also die Geschichte des größten Herstellers für elektronisches Spielzeug... – Doch diese Spielkarten haben zunächst keinen guten Ruf, werden sie doch vorwiegend von Mitgliedern der japanischen Unterwelt gespielt. Aber sehr schnell sind die Karten auch in anderen Kreisen der Gesellschaft verbreitet. Heute werden Original-Hanafuda-Karten als wertvolles Kunstobjekt gehandelt.

Mit „Blumenkarten" hat alles begonnen.

1933 entsteht der heutige Firmenname „Nintendo" (jap: nin = überlassen, ten = Schicksal, do = Laden). Nintendo ist also ursprünglich ein „Überlasse-es-dem-Schicksal-Laden". Yamauchi vertreibt mittlerweile auch andere Spielkarten, die nun auch maschinell hergestellt werden.

Im Jahr 1949 stirbt der Gründervater Fusajiro Yamauchi überraschend, sein Enkel Hiroshi übernimmt in sehr jungen Jahren die Firma, die inzwischen beachtliche Größe erlangt hat. Hiroshi weiß, daß man alle modernen Zeitgeisterscheinungen im Produkt verarbeiten muß, wenn die Firma auf lange Sicht überleben soll. So entstehen zehn Jahre später auch Spielkarten mit Walt Disney Figuren.

Den großen Wendepunkt erlebt Nintendo allerdings erst 1970, als man sich erstmals mit elektronischem Spielzeug beschäftigt und dieses auch gleich in Massenproduktion herstellt. Der Beam-Gun ist ein Vorläufer des NES-Zappers, den es vor ein paar Jahren auch hier in Deutschland gab. Mit dem Beam-Gun entsteht das erste elektronische Darts-Spiel. Schon 1977 ist Nintendo so weit, daß es dem Kunden das erste Videospiel präsentieren kann. Ein einfaches Tennisspiel, das man an den heimischen Fernsehapparat anschließen kann. Fast gleichzeitig entstehen die ersten Münzapparate mit Videospielen für die japanischen Spielhallen, später auch weltweit. 1980 hat man die Forschung weitergeführt und besitzt nun auch ein tragbares Videospielgerät. Das „Game & Watch" ist der Vater des heutigen „Game Boys". Zu den erfolgreichsten Spielen gehören „Donkey Kong" und „Pipe Jump". Übrigens ist es zu dieser Zeit sehr unüblich, den Spielfiguren Namen zu geben. In den USA nennen die Fans daher den Zoowärter aus „Donkey Kong" einfach Mario. Nintendo erkennt die Zeichen der Zeit, „Pipe Jump" heißt von nun an „Mario Bros.". Ein Held ist geboren...

1983 ist das wichtigste Jahr für Nintendo, endlich kann man der Welt das „FamiCom" präsentieren, einen Videospielcomputer für die ganze Familie. In den USA und in Deutschland ist der Name NES (Nintendo Entertainment System). Was jetzt kommt, dürfte jedem bekannt sein. Ein weltweiter Siegeszug in die Wohnzimmer der Menschen. 1989 entsteht der „Game Boy" (das zweite tragbare Videospielgerät von Nintendo), 1991 das „Super Nintendo Entertainment System" (16-Bit Technologie) und in der Zukunft... wer weiß!

Das „FamiCom" ist die japanische Version des NES.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Die Zukunft hat begonnen! Was vor Jahren mit dem 8-Bit Nintendo Entertainment System-Gerät (NES) seinen Anfang nahm, später mit dem Game Boy seine überaus erfolgreiche Fortsetzung fand, feiert heute an der Schwelle zum 21. Jahrhundert seinen absoluten technologischen Höhepunkt: Das 16-Bit Super Nintendo Entertainment System sprengt alle für möglich gehaltenen Maßstäbe – die farbensprühende Spielhalle für Zuhause ist Realität geworden! Es erwarten den geneigten Spieler eine Realitätsnähe und Soundfülle in Stereo, die zu früheren Zeiten nur CD-Spielern und Kinos vorbehalten war. Spezialprozessoren im Inneren des Super Nintendo verrichten ihre Aufgaben in einer atemberaubenden und schwindelerregenden Geschwindigkeit. So ist diese Konsole erstmals in der Lage, Objekte stufenlos rotieren und vergrößern zu können, und zwar ohne Geschwindigkeitsverlust. Darüber hinaus schöpft das Super Nintendo aus einem Fundus von 32 768 Farben und 8 digitalen Stereo-Soundkanälen, die orchestrale Klänge in die Wohnstube holen.

Bereits die normalen Controller für das Super Nintendo sind optimal in ihrer Bedienerfreundlichkeit. Doch für den Spielprofi gibt es zwei weitere Steigerungen: Das „Ascii-Pad" und der „Joy-Stick". Sie bieten neben einer noch besseren Action-Kontrolle einige reizvolle Zusatzfunktionen (zum Beispiel Dauerfeuer), die sich echte Videospiel-Fans nur ungern entgehen lassen.

Das Super Nintendo Entertainment System verfügt darüber hinaus über eine Fülle an Spielen, die schon nach kurzer Zeit alle Hitlisten erstürmten und bis heute unangefochten ihre Spitzenstellung behaupten. Stellvertretend seien nur die Spiele „Super Mario World" und „The Legend of Zelda – A Link to the Past" genannt, zu Programm gewordene Zeichentrickfilme, die den anspruchsvollen Spieler mit aufwendiger Graphik und bei Zelda auch mit deutschen Texten.

THE LEGEND OF ZELDA®
A LINK TO THE PAST™
Mythen und Legenden

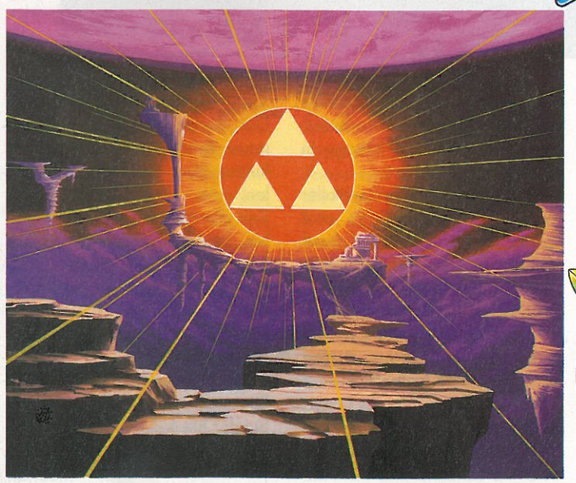
Die sieben Mädchen, allesamt Nachfahren der sieben Weisen, die das Siegel vor vielen hundert Jahren erschufen, sind spurlos verschwunden. (pn)

Ein trauriger Anfang

Nachts wacht Link nach wirren Träumen auf. Sein Onkel will gerade das Haus verlassen. Link spürt, daß da etwas nicht stimmt und folgt ihm durch die regennasse Nacht. In der Burg von Hyrule findet er ihn. Bevor der Onkel die Besinnung verliert, bittet er Link: „Rette Prinzessin Zelda!"

Die goldene Macht

Die Legenden von Hyrule erzählen von einer geheimnisvollen Kraft: „Die goldene Macht". Diese Macht erfüllt ihrem Gebieter jeden Wunsch. Als sie in die Hände des grausamen Ganons fiel, nahm das Böse Einzug im Goldenen Land. Nur wenn Link besteht, kehrt der Frieden zurück.



Jede Menge Gegenstände

Bumerang

Das Gute an dieser Waffe ist, sie kommt immer wieder zu Link zurück. Mit dem Bumerang lassen sich nicht nur Gegner kurz betäuben, sondern mit ihm kann man auch hervorragend Rubine, Herzen oder Bomben einsammeln.

Bomben

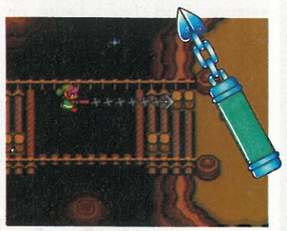
Link kann Bomben kaufen oder die aufsammeln, die geschlagene Gegner hinterlassen. Die Bomben sind ungeheuer wichtig, denn nur mit ihnen kann er Geheimgänge finden. Er sollte immer einen Vorrat dabei haben.

Pfeil und Bogen

Besitzt Link sowohl Bogen wie auch Pfeile, kann er sich die Gegner vom Leibe halten. Es müssen also nicht immer Nahkämpfe sein. Außerdem öffnet so manch gut plazierter Pfeil auch mal einen Geheimgang!

Enterhaken

Abgründe sind damit kein Problem mehr. Der Enterhaken muß nur auf der anderen Seite Halt finden und schon zieht die eingebaute Feder Link über den Abgrund drüber. Auch Gegner fürchten den Enterhaken...!



© 1992 Nintendo Co. Ltd.

Ein Abenteuer voller Action

Link weiß sich seiner Haut zu wehren. Er beherrscht verschiedene Kampftechniken, die in seiner Familie seit Generationen weitervererbt wurden. Außerdem lernt Link schwimmen und unheimlich schnell rennen.

Hochheben

Alles, was Link findet, sollte er versuchen hochzuheben. Die Hyruler verstecken nämlich alles Mögliche zum Beispiel unter Krügen oder Büschen.

Schwimmen

Sobald Link für viel Geld Zoras Flossen gekauft hat, traut er sich auch in tiefere Gewässer hinein. Kein Wunder, denn er schwimmt nun wendig wie ein Fisch.

Wirbelattacke

Ein Familiengeheimnis: Wenn Link einige Sekunden seine Kräfte sammelt (B-Knopf gedrückt halten), kann er all seine Energie in der Schwertklinge sammeln und dann wirbelnd alle Gegner vernichten.

Rempelattacke

Der Dorfälteste schenkt Link die Pegasus-Stiefel. Mit ihnen kann Link nun laufen wie der Wind und Gegner einfach über den Haufen rennen. Es lohnt sich auch Bäume anzurempeln.

Von Welt zu Welt

Das Abenteuer führt Link durch zwei Welten: Die Licht- und die Schattenwelt. Um von einer zur anderen Welt zu gelangen, hat Link verschiedene Möglichkeiten: Magische Teleporter oder den magischen Spiegel.

Licht- und Schattenwelt sind sich ähnlich, weisen aber gravierende Unterschiede auf.

Magischer Spiegel

Mit ihm kann Link von der Schatten- in die Lichtwelt „wandern". Es bleibt ein Funkeln zurück, durch das Link wieder in die Schattenwelt zurück kann.

Manche Orte kann man nur als „Wanderer zwischen den Welten" erreichen.

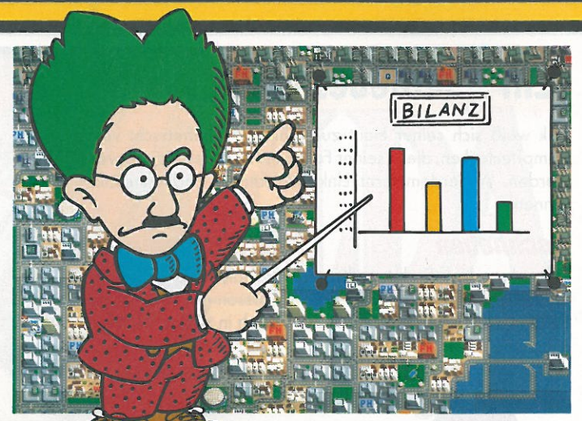
Deutscher Bildschirmtext

Schilder, Tafeln, Telepathiesteine: Da ist es nur gut, daß alles in Deutsch ist.

SimCity®

Bürgermeister werden, ...

... ist nicht schwer. Bürgermeister sein dagegen sehr. Ihr habt die Wahl gewonnen und nun lenkt Ihr die Geschicke Eurer Stadt. Baut Eure eigene Traumstadt, in der sich Groß und Klein wohlfühlen. (pn)



Leben – Wohnen – Arbeiten

„Ausgeglichenheit" heißt das Rezept, wenn Ihr Euer Dorf zu einer Megametropole heranwachsen lassen wollt.

Radioaktivität

Was ist zu tun, wenn es in Eurem Kernkraftwerk zu einem verhängnisvollen Unfall kommt? Werdet Ihr damit fertig?

Luftverschmutzung

Industrie, Individualverkehr und Kohlekraftwerk haben eine dichte Smog-Glocke über Eure Stadt gelegt. Was kann da helfen?

Zu hohe Mieten

So viel verdient keiner, um die teuren Mieten zu zahlen. Bevor die Leute die Stadtflucht antreten, solltet Ihr dagegen etwas tun.

Hoher Verkehr

Ein Stau reiht sich an den nächsten. In der Rush-Hour gibt es regelmäßig den Verkehrsinfarkt. Habt Ihr richtig geplant?

Kriminalität

Was mag die Gangster nur in Eure Stadt ziehen? Ist das Casino vielleicht Schuld daran?

Immer voll informiert

Wenn ich Ihnen helfen kann, Herr Bürgermeister, fragen Sie mich nur!

Information ist das wichtigste Handwerkszeug, das einem Bürgermeister zur Verfügung stehen muß. Zum einen helfen Euch dabei die deutschen Bildschirmtexte und zum anderen Dr. Wright, ein erfahrener Stadtplaner, der so manch guten Rat geben kann.

Zur Belohnung gibt es Geschenke

Wenn Ihr Euren Job als Bürgermeister gut gemacht habt, wächst Eure Stadt schnell zu einer Metropole oder Megametropole heran. Als Anerkennung Eurer Leistung gibt es Geschenke.

Bürgermeistervilla

Ein Häuschen mit Garten wird Euch als Amtswohnung zur Verfügung gestellt. Baut es bürgernah!

Casino

Die Einnahmen durch das Glücksspiel für die Stadt sind zwar ganz nett, aber ein Casino zieht auch lichtscheues Gesindel an.

Zoo

Nicht nur die jüngsten Einwohner Eurer Stadt machen einen Luftsprung, wenn sie von dem neuen Zoo in der Stadt hören.

Bank

Es ist ein gutes Zeichen, wenn die Sim City Kreditbank bei Euch eine Filliale eröffnen will, aber sie verlangt Wucherzinsen.

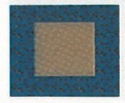
Vergnügungspark

Das bringt Euch wertvolle Pluspunkte bei Euren Bürgern – und außerdem ein paar Mark ins Stadtsäckel.

Messe

Hier kann Eure Wirtschaft und Industrie zeigen, was sie kann: Eine eigene Messe, die Anleger aus der ganzen Welt lockt.

Bauland



Wenn es kein einziges Fleckchen freies Bauland mehr in Eurer Stadt gibt, kommt Euch dieses Geschenk wie gerufen.

© 1992 Nintendo

Riesenärger in riesigen Städten

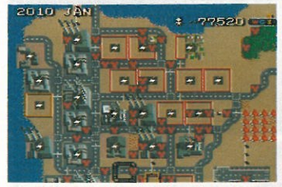
Das ist die Herausforderung für den erfahrenen Bürgermeister: Die Probleme einer Megametropole in wenigen Jahren lösen. Eure Amtsvorgänger haben da einigen Mist gebaut.

Bern 1965

Die beschauliche Stadt in der Schweiz hat nie viel Wert auf ein effektives öffentliches Nahverkehrssystem gelegt. Das Ergebnis: Das absolute Verkehrschaos, verbunden mit gravierender Luftverschmutzung. Werdet Ihr dieses Problem in den Griff bekommen? Umdenken ist angesagt.

Boston 2010

Die Kernenergie-Befürworter haben sich verrechnet und nun sind große Teile Bostons radioaktiv verseucht. Was ist zu tun?



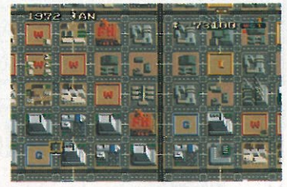
Tokio 1961

Wie konnte es dazu kommen? Die großen Umweltprobleme haben ein Monster angelockt, daß verheerende Schäden angerichtet hat.

Dr. Wright hilft Euch bei der Lösung der Probleme, so gut er kann. Sieg und Niederlage liegen aber oftmals eng beieinander!

Detroit 1972

Als die Automobilhersteller ihre Tore schlossen, kam die Arbeitslosigkeit. Und mit ihr die Stadtflucht und die hohe Kriminalitätsrate. Eure Aufgabe ist es nun, diesen Problemen entgegen zu treten.



San Francisco 1906

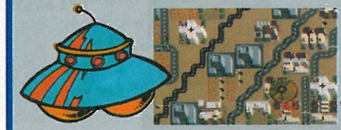
Die ungeheuren Schäden, die ein Erdbeben angerichtet hat, in nur wenigen Jahren zu beheben, ist keine dankbare Aufgabe.

Rio de Janeiro 2047

An Karneval mag dieses Jahr niemand denken in der brasilianischen Metropole, denn der Ozean hat alle Dämme gebrochen und die Stadt versinkt im Wasser. Eine heikle und schwierige Aufgabe.

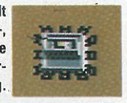
Spezialitäten für Bürgermeister-Cracks

In Las Vegas sind Ufos gelandet. Könnt Ihr verhindern, daß Las Vegas in die Hände der Außerirdischen fällt?



Free City – hier muß die Freiheit wohl grenzenlos sein! Noch nie konnte ein Bürgermeister so frei eine Stadt bauen.

Bahnhof



Nun können in Eurer Stadt nicht nur Nahverkehrs-, sondern auch Fernzüge halten. Das gibt dem Verkehrsplan Aufschwung.

Bücherei

Auch die Allgemeinbildung sollte in Eurer Stadt einen Platz finden. Gebildete Leute werden Euch vielleicht wiederwählen!?

Springbrunnen

Bestimmt findet Ihr einen schönen Platz, um den Brunnen aufstellen zu können. Schließlich soll sich jeder dran erfreuen.

Polizei Hauptquartier

Mit einem Hauptquartier und somit mehr Personal kann die Polizei in Eurer Stadt viel effektiver gegen Kriminelle vorgehen.

Windmühle

Eure Partnerstadt hat Euch zum Jubiläum ein Wahrzeichen seiner Heimat zukommen lassen. Findet einen tollen Platz!

Stadtpark

Erholungsmöglichkeiten in unmittelbarer Citynähe – das hatten sich Eure Bürger schon längst gewünscht.

Feuerwehr HQ

Von hier aus werden alle Einsätze der Feuerwehr in Eurer Stadt koordiniert. Da bricht nicht gleich bei jedem Feuer Panik aus.

Mario Statue

Darauf könnt nicht nur Ihr als Bürgermeister stolz sein. Nicht jede Stadt bekommt diese besondere Statue geschenkt.

Pilotwings

Willkommen im Flight Club!!

Nur wenige schaffen die Aufnahme in die Flugschule des Clubs. Ihr bekommt die Chance. (pn)

Erfahrene Fluglehrer

Nur echte Fliegerasse hat sich der Flight Club als Lehrer angeheuert. Zum Teil haben sie eine bewegte Vergangenheit, aber über die redet niemand. Sie machen aus absoluten Anfängern echte Flugprofis, die mit jeder Situation fertig werden.

Tony

Seine freundliche und geduldige Art nimmt auch dem skeptischsten Flugneuling die Angst. Er ist zwar jung, aber sehr erfahren.

Shirley

Sie ist Perfektionistin und ihr Mut beeindruckt selbst die abgebrühtesten Flieger. Als eine der ersten flog sie den Rocketbelt.

Lance

Er redet nicht viel – und schon gar nicht über seine Vergangenheit. Dabei spricht er sechs Sprachen fließend. Eigenartig!

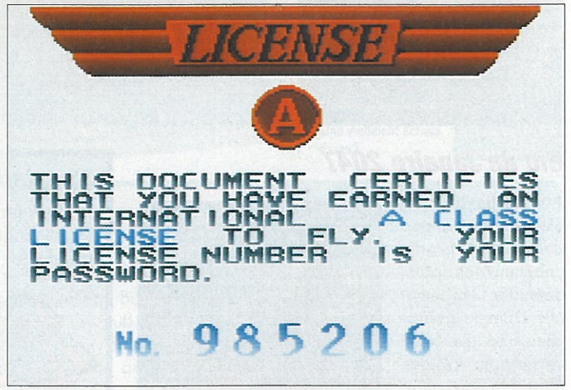
Big Al

Ein Rauhbein, der alles fliegt, was in die Luft geht. Seine Erfahrung ist unbezahlbar für den Flight Club. Er ist Spezialist für Schwieriges.

Die Schüler müssen die Aufgaben der Lehrer erfüllen.

Die heißbegehrte Lizenz

Eine ganze Reihe Prüfungen müßt Ihr absolvieren, bis Ihr die goldene Flug-Lizenz des Flight Clubs in den Händen halten dürft. Sie ist die höchste Lizenz, die ein durchschnittlicher Schüler erwerben kann. Nur wenige schaffen den Sprung in eine noch höhere Lizenz-Klasse.

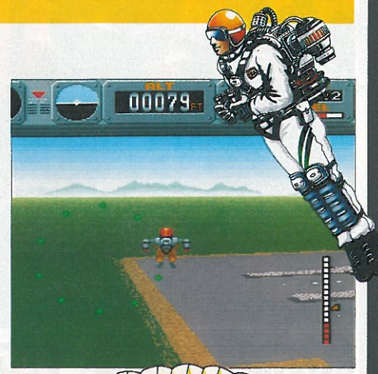


Die vier Säulen des Flugtrainings

Doppeldecker

Das ideale Fluggerät für Anfänger. Als erstes wird die Landung trainiert. Dabei kann sich der Schüler mit den verschiedenen Fluginstrumenten vertraut machen. Ziel ist es, eine Landung exakt auf die Mittellinie der Landebahn zu setzen.

Rocketbelt



Das Fluggerät zum Umschnallen. Könnte einem Science Fiction-Film entsprungen sein, ist aber längst Realität. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig. Mit der Stärke des Schubs bestimmt man die Flugrichtung.

Drachenfliegen

Gesteuert wird durch Gewichtsverlagerung und geschicktes Ausnutzen des Windes. Der Pilot muß viel Fingerspitzengefühl beweisen bei der Landung. Schließlich gibt es beim Drachen kein Bremspedal, auf das man einfach treten könnte.

Fallschirmspringen

Unglaublich – das Gefühl scheinbar schwerelos auf einer thermischen Strömung hinaufzuschweben. Eines sollte man aber möglichst trotz der euphorischen Gefühle nicht vergessen: Die Reißleine ziehen!

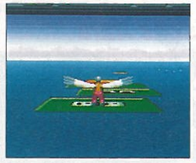
Bonus-Flugstunden

Schafft Ihr eine 100-Punkte-Landung (dazu müßt Ihr auf einer ganz bestimmten Plattform landen), könnt Ihr Bonus-Punkte sammeln, die Euch der ersehnten Lizenz etwas näher bringen. In diesen Flugstunden lernt Ihr das Fliegen von einer ganz neuen Seite her kennen.

Pinguin-Platsch

Stürzt Euch als Pinguin verkleidet in ein riesiges Schwimmbecken. Je präziser die Landung, desto mehr Punkte gibt es.

Trampolin-Baunz



Es hat geklappt: Eine 100-Punkte-Landung mit dem Rocketbelt! Na, dann ... Ein Trampolin der besonderen Art lädt Euch zum Punkte sammeln ein.

Phoenix-Flug

Eine 100-Punkte-Landung beim Drachenfliegen? Dann geht es erst richtig los: Fliegen, fliegen, fliegen, fliegen – so lange die Flügel tragen.

Eine spezielle Mission

Von den fortgeschrittenen Schülern erwartet der Flight Club schon ein wenig mehr Teamgeist. Als ein „Mayday" die Club-Zentrale erreicht, schicken sie ihren besten Schüler mit dem Helikopter los, die gefangen gehaltenen Fluglehrer zu befreien. Eine überaus gefährliche Mission, denn es wird scharf geschossen. Hintergrund: Eine Verbrecherbande konnte den Heliport besetzen. Sozusagen als Test haben sie die Lehrer des Flight Clubs entführt. Was für Pläne mögen die Gangster wohl wirklich im Hinterkopf haben?

Wird es den Flugschülern gelingen, ihre Lehrer aus den Händen ihrer Entführer zu befreien?

© 1992 Nintendo

SUPER GHOULS 'N GHOSTS™

Super Nintendo Horrorshow

Eines der schönsten und unheimlichsten Spiele für das Super Nintendo Entertainment System ist „Super Ghouls 'N Ghosts". Schon jetzt ein Klassiker, nicht zuletzt wegen der phantastischen Graphik. (cm)

Nacht

Als der legendäre Held Arthur nach einer langen Reise in sein Heimatland zurückkehrt, muß er eine böse Überraschung erleben. Sardius, der Herrscher der Finsternis, hat in seiner Abwesenheit den Thron bestiegen. Arthurs Braut Guinevere ist entführt worden und Dunkelheit liegt über dem Land.

Erhebt Eure Waffen gegen das Böse!

Aber die Wahl der richtigen Waffe ist manchmal sehr schwierig. Und nicht immer trägt Arthur gerade die Waffe, die jetzt am besten geeignet wäre. Sucht deshalb nach versteckten Schatztruhen und Urnen, die die Zombies beim Kampf mit Euch verloren haben.

Die Lanze

Die Lanze ist eine sehr starke Waffe, kann aber immer nur einmal geworfen werden. Sie fliegt dann waagrecht von Arthur weg.

Der Dolch

Gleich drei Dolche hintereinander könnt Ihr werfen. Das macht den Dolch zu einer sehr effektiven und nützlichen Waffe für Arthur.

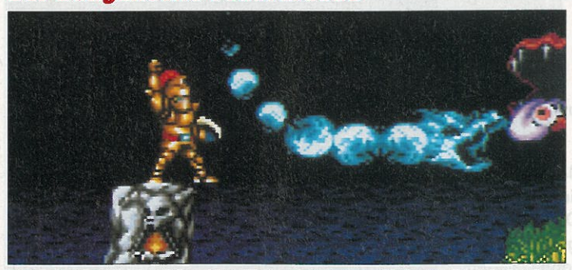
Die Armbrust

Damit müßt Ihr nicht in die Luft springen, um fliegende Dämonen zu erwischen. Einer der beiden Pfeile ist immer nach oben gerichtet.

Magische Momente

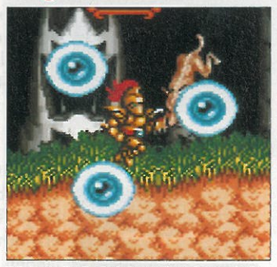
Noch auf dem NES (Ghosts 'N Goblins) war es Arthur unmöglich, Magie auszuüben. Doch nun, nachdem Arthur die goldene Rüstung errungen hat, kann er die schlimmsten Zaubersprüche gegen seine Gegner aussprechen. Aber NUR, wenn er die Gold-Rüstung trägt.

Der Bengalische Feuerdrache



Trägt Arthur einen Dolch und die goldene Rüstung, kann er den gefürchteten „Bengalischen Feuerdrachen" enstehen lassen.

Magische Aura



Trägt er die Fackel, kann ihn ein magischer Schild umgeben.

Bekleidung

Zu seinem Schutz und der Vermehrung seiner Kräfte, kann Arthur verschiedene Rüstungen und Schilde tragen. Diese findet er aber nur zufällig im Spiel.

Bronze-Rüstung

Gold-Rüstung

Mond-Schild

Sonnen-Schild

Super Ghouls 'N Ghosts is a trademark of Capcom
© 1991 Capcom
Licensed from Capcom to Nintendo Co. Ltd.

Die Kreaturen der Hölle

Die schrecklichsten Kreaturen sind aus der Erde gekrochen, um das Königreich der Ghouls zu schaffen. Unten seht Ihr nur einige der zahlreichen Dämonen, die Euch begegnen werden.

Ghouls

Er ist das zum Leben erwachte Geschwür aus dem Magen des gewaltigen Ghouls.

Rote Teufel

Unberechenbar! Sie lassen Euch nicht in Frieden, bis Ihr sie erledigt habt.

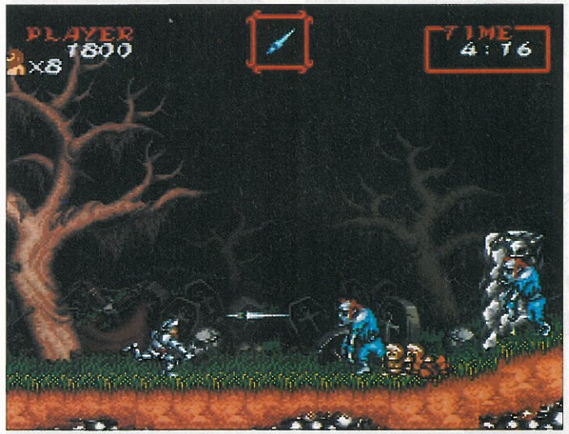
Goblins

Wenn Ihr es am wenigsten erwartet, tauchen sie auf und greifen Euch an.

Das Reich der Verdammten

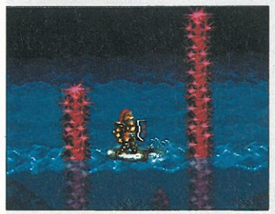
Arthurs Reise führt ihn auf schaurige Friedhöfe, durch dunkle Wälder, über verfaulte Meere und in gefährliche Verliese. Teuflisch!

1* Der Friedhof und die Wälder



Hier beginnt Arthurs Mission gegen die Legionen der Finsternis. Hier kann sie auch schon zu Ende sein.

2* Das Meer

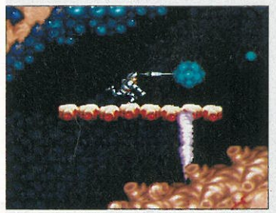


Auf einem Floß überquert der Held der Geschichte das stürmische Meer.

3* Die Hölle

Nehmt Platz im Wohnzimmer des Leibhaftigen und fühlt Euch wie zu Hause.

4* Der Magen



Messerscharfe Spikes durchbrechen plötzlich die Magenschleimwand.

5* Eiseskälte

Die schönste Videospiel-Winterlandschaft aller Zeiten. Es schneit!

6* Terrorpalast des Sardius

Das Duell mit dem Fürsten der Dunkelheit steht kurz bevor.

super Castlevania IV™

Wenn es Nacht wird...

...in Transsilvanien und der Fürst der Finsternis sich aus seiner Gruft erhebt, dann, meine Freunde, solltet Ihr auf der Hut sein, denn Dracula giert nach neuen Opfern ... nach Euch! (mm)

Das vierte Duell

Nach drei sehr erfolgreichen Abenteuern auf dem NES, hält Simon, der Vampirjäger, nun Einzug auf dem Super Nintendo. Laßt Euch nach Transsilvanien entführen, in das Schloß des Grafen Dracula und erlebt dort Euren schlimmsten Alptraum. In den dunklen, feuchten Kerkern warten nicht nur Ungeziefer und Fäulnis, sondern auch die teuflischen Gesandten des Grafen.

Die Waffen des Jägers

Dämonen-Peitsche

Simons vielseitigste Waffe. Sie vernichtet Gegner, zertrümmert Steine, wehrt Schüsse ab und hilft Simon, sich über Abgründe zu schwingen.

Bumerang

Dieser Bumerang besteht aus scharfen Metallklingen. Wirft Simon ihn in Richtung des Gegners, kehrt die Waffe dann zu ihm zurück.

Feuerbombe

Eine Waffe, die unliebsame Gegner abschüttelt. Wirft er die Feuerbombe, zerstört diese alles im näheren Umkreis.

Höllendolch

Simon kann diesen Dolch blitzschnell werfen, so daß dem Gegner keine Möglichkeit zum Ausweichen bleibt.

Zahn der Zeit

Setzt der Vampirjäger die magische Uhr ein, bleibt die Zeit für einige Sekunden stehen.

Streit-Axt

Die Axt ist eine schwere Waffe. Simon sollte sie gegen Gegner aus der Luft einsetzen.

Der die Peitsche schwingt...

Simons Peitsche wurde ihm von seinen Urahnen, ebenfalls Vampirjäger, vererbt, um im Kampf gegen das Böse zu bestehen. Die Dämonen-Peitsche ist vielseitig verwendbar und lehrt selbst stärkeren Gegnern das Fürchten.

Simon schwingt die Peitsche gegen einen der untoten Skelettmänner.

Die Peitsche vernichtet nicht nur, sie wehrt auch Schüsse des Gegners ab.

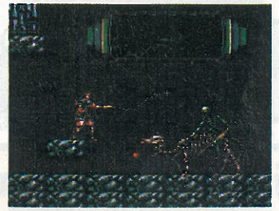
Noch ist der letzte Gegner nicht vergessen, wird die Peitsche auch schon anders eingesetzt, als Liane.

© 1992 Konami

Die Schergen des Satans

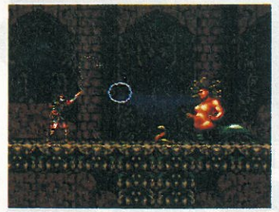
Dracula hat das Eindringen von Simon in sein Reich bemerkt. Ohne zu Zögern schickt er seine Legionen aus, ihm den Eindringling zu bringen. Sei auf der Hut, Simon! Dracula spaßt nicht!

Sir Rowdain



Der Todesreiter von Gravesend, Simons erste Prüfung. Welcher Kopf wird rollen?

Medusa

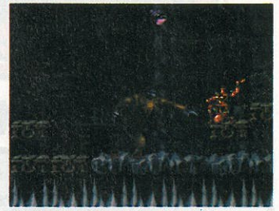


Zeigt der anmutigen Medusa keine Gnade, zeigt ihr die Peitsche!

Akmodan II

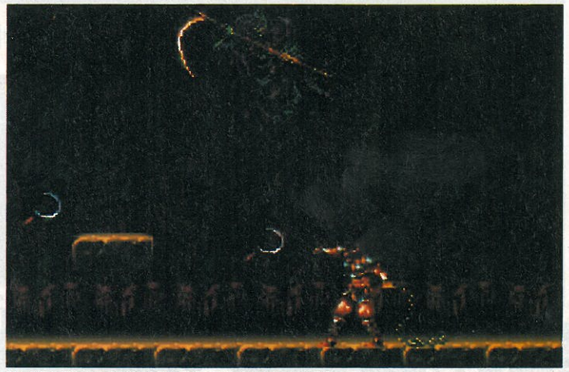
Ein Geschenk des ägyptischen Hades-Fürsten.

Frankensteins Monster



Es lebt und dient jetzt Dracula.

Der Grim Reaper



Der Grim Reaper, Symbol des Unheils bringt auch selbiges, langsam und schmerzvoll.

Der Weg zum Fürsten der Finsternis

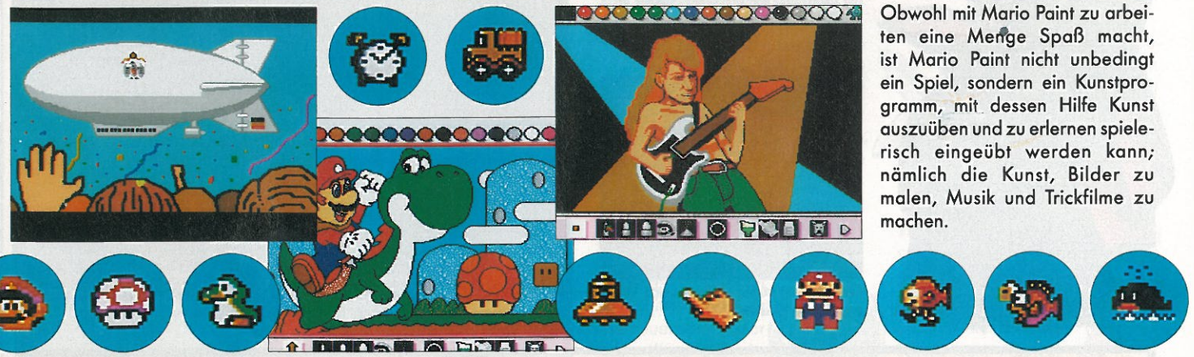
Der Weg durch das Reich des Grafen ist steinig und voller Gefahren. Simon muß sich durch Tropfsteinhöhlen, Friedhöfe und Kerker kämpfen, bevor er die Burg des Grafen erreicht. Hier erwarten ihn der Glockenturm und Augen, die aus dem Dunkeln jeden seiner Schritte verfolgen.

MARIO PAINT™

Grenzenlos künstlerisch

Brandneu auf dem Markt und schon ein Klassiker: Mario Paint, der universelle Künstler vereint drei Programme in einem und eine Menge Spaß für die ganze Familie. (ak)

Mit Mario Paint werden künstlerische Träume Wirklichkeit



Obwohl mit Mario Paint zu arbeiten eine Menge Spaß macht, ist Mario Paint nicht unbedingt ein Spiel, sondern ein Kunstprogramm, mit dessen Hilfe Kunst auszuüben und zu erlernen spielerisch eingeübt werden kann; nämlich die Kunst, Bilder zu malen, Musik und Trickfilme zu machen.

Mit der Mouse in der Hand im Handumdrehen Kunst schaffen!

Mit dem Flächenpinsel beliebig oft Flächen füllen.

Sie liegt gut in der Hand und Mario Paint als Zugabe bei: die Mouse. Die Mouse, eine Art elektronischer Zeichenstift, überträgt die Handbewegungen des Anwenders direkt auf den Bildschirm. So ist komfortables Malen, Komponieren und die Erstellung von Zeichentrickfilmen im Computerzeitalter erst möglich. Mit Mario Paint wird dies alles im Handumdrehen zum Kinderspiel.

Die Revolution auf dem Konsolen-Sektor: Das Super Nintendo Entertainment System und Mario Paint samt Mouse machen Träume wahr!

Mario Paint läßt das „Mousen" nicht.

Die Mouse wird über eine sogenannte Mouse-Matte geführt und überträgt alle Bewegungen auf den Bildschirm. Mit zwei Knöpfen können Funktionen angewählt werden.

© 1992 Nintendo

Die „unendliche" elektronische Werkzeugkiste . . .

Mario Paint auf dem Super Nintendo Entertainment System bietet eine Menge Funktionen, die das Leben eines jeden Künstlers einfacher machen. Auf Knopfdruck mit der Mouse stehen dem ambitionierten Künstler die schönsten Effekte zur Verfügung.

Zeichenstifte

Drei verschieden dicke Malstifte stehen zur Verfügung.

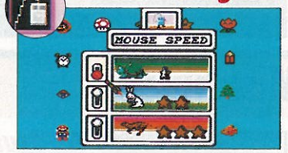
Spiegelfunktion

Blockbereiche können horizontal oder vertikal gespiegelt werden.

Text-Stempel

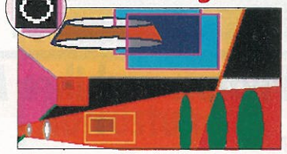
Mario Paint beinhaltet Klein- und Großbuchstaben zum Schreiben.

Geschwindigkeit



Die Geschwindigkeit der Mouse läßt sich in drei Stufen einstellen.

Formvorlagen



Verschieden geometrische Vorlagen lassen sich in Mario Paint einfach anwenden.

Radierer

15 verschiedene, lustige Radierer stehen bereit. Sie radieren hemmungslos.

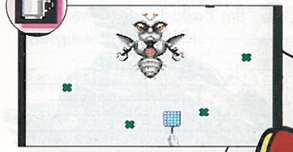
Die Sprühdose

Mit der Sprühdosen-Funktion ist es einfach, Airbrush-Techniken anzuwenden.

Stempelvorlagen

Mit kleinen fertigen Stempeln, sogenannten Stempelvorlagen, läßt's sich prima stempeln.

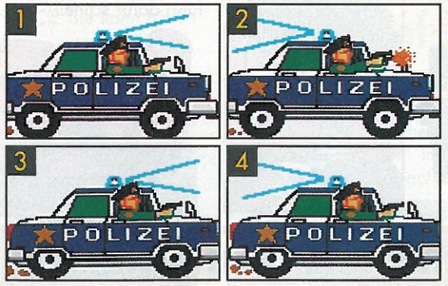
Gnat Attack



Mit der Fliegenklatsche die Mouse-Steuerung üben.

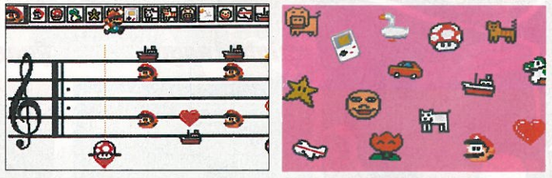
Wenn die Bilder laufen lernen . . .

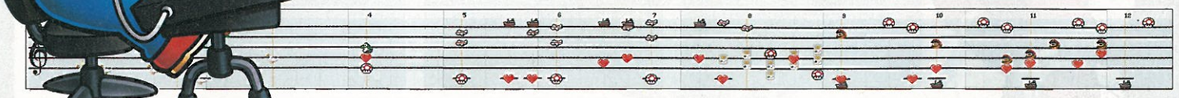
Mario Paint enthält eine Animations-Funktion, mit deren Hilfe kleine Trickfilme gestaltet werden können. Durch die schnelle Abfolge kleiner Bildveränderungen entsteht der Eindruck von flüssiger Bewegung.



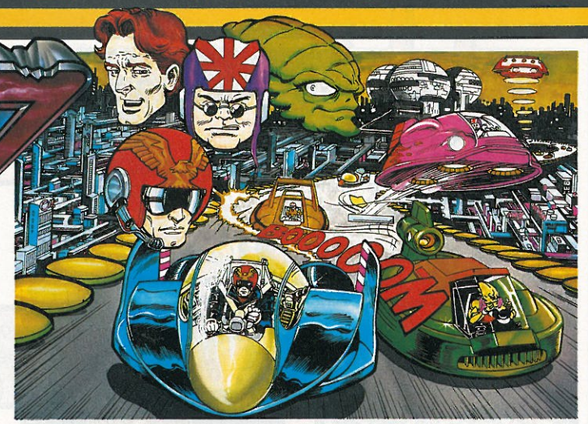
„Ein Klavier, ein Klavier . . . !!!"

Bilder sind gemalt, Trickfilme gedreht, jetzt fehlt nur noch die Hintergrundmusik. Kein Problem mit Mario Paint, das ein komplettes Musikprogramm beinhaltet. So ist es problemlos möglich, zu jedem Bild oder Trickfilm seinen eigenen Sound zu komponieren.





F-ZERO™



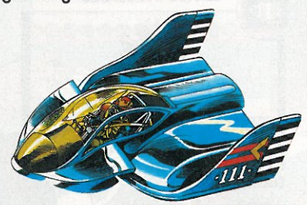
PS-Jäger im 26. Jahrhundert

Super High-Tech Power-Raser starten im Rennen der Zukunft hemmungslos durch. In ihren Magnetgleitern sind sie nicht mehr zu stoppen. (ak)

Vier High-Tech-Piloten und ihre Maschinen

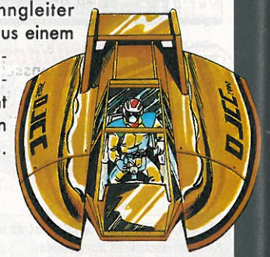
Captain Falcon

Captain Falcon ist ein Gangsterjäger. Seine Maschine Blue Falcon erreicht 457 km/h und läßt sich gutmütig steuern.



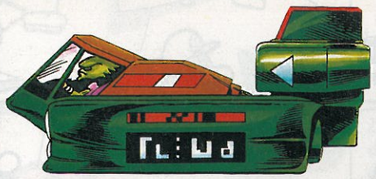
Dr. Stuart

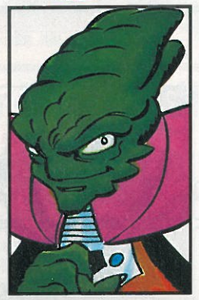
Dr. Stuart's Renngleiter Golden Fox ist aus einem besonders leichten Metall konstruiert und nicht so leicht in Kurven zu beherrschen.



Pico

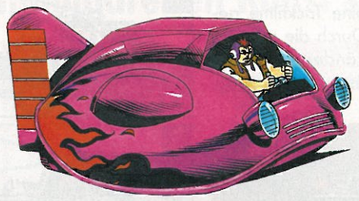
Picos Renner ist gepanzert und fast so verschlagen und gerissen wie sein kaltblütiger Fahrer, der rücksichtslos rast.





Samurai Goroh

Sein gepanzerter Renner Fire Stingray ist vermutlich geklaut. Er beschleunigt langsam, fährt dafür schnell.



Nur der Mutigste kann gewinnen!

Erprobt Eure Kühnheit in drei Rennklassen: Knight League, Queen League und King League. Von Stufe zu Stufe werden die Rennstrecken schwieriger; 60 erwarten Euch insgesamt.

Knight League

Queen League

King League

© 1992 Nintendo Co. Ltd.

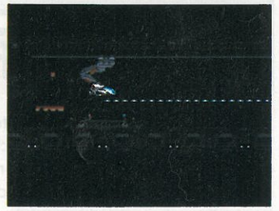
SUPER R-TYPE®

Das BYDO Imperium...

...schlägt hemmungslos zurück! Es war lange Zeit verschwunden und jeder glaubte an das Gute im Universum. Doch das Böse kehrte zurück... (ak)

Die Geschichte

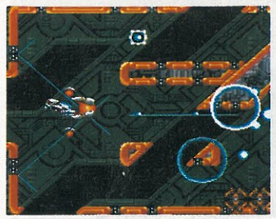
...das Schlachtschiff R-9 ist kampfbereit, den grauenvollen Herrscher finsterer Mächte in die Flucht zu schlagen. Nur die kühnsten und reaktionsschnellsten Helden werden in dieser farbenprächtigen Ballerorgie überleben können.



Waffen und Gegenstände

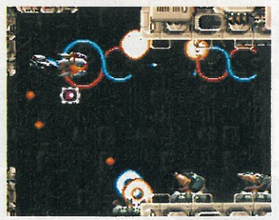
Das Schlachtschiff R-9 hat im Kampf gegen das Böse nur eine Chance, wenn es mit genügend Sonderwaffen ausgerüstet ist. Im Verlaufe des Kampfes erscheinen auf dem Spielfeld Symbole, die aufgesammelt werden müssen und R-9 mit Sonderwaffen ausrüsten. Die wichtigste Waffe ist ein Beischiff – die FORCE. Sie kann hinten oder vorne angekoppelt werden.

Der Reflektor Laser



Der Laser, der auch um die Ecke strahlt.

Anti-L-Laser



Ein Magnet-Laser gegen hartnäckige Feinde.

Verfolger-Raketen

Explosive Lenkraketen heften sich an die Fersen der Angreifer.

Boden-Raketen

Bodengegner haben gegen sie keine Chance.

Pits

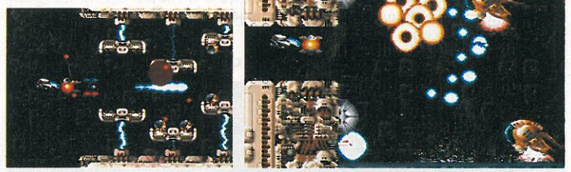
Sie schützen alleine oder zu zweit das Raumschiff R-9.

Aufrüstung

Im Kampf gegen das wiederauferstandene BYDO-Imperium stehen 2 Hauptwaffen zur Verfügung: Energie- und Super-Schuß. Beide kommen zum Einsatz, indem man den Energiebalken mit Energie vollaufen läßt.

Super Schuß

Energie-Schuß



Der Kampf beginnt

Der Kampf wird gleich beginnen und das Super Nintendo Entertainment System in einen ungewissen intergalaktischen Kampf schicken. Nur die ferne Zukunft wird es zeigen, ob das grauenvolle BYDO-Imperium in die Flucht geschlagen werden kann. Es kommen harte Zeiten auf tapfere Kämpfer zu.

© 1991 Irem

SUPER SOCCER*

Ultimative Fußball Action

Ob alleine – oder zu zweit – dieses Spiel ist der Hit unter den Sportspielen, denn nie zuvor war Fußball so realistisch wie in Super Soccer! 16 Teams und atemberaubende 3-D-Perspektiven! (mm)

Training oder Turnier

Entscheidet Euch, ob Ihr gleich ins harte Turniergeschehen eingreift und um den World Cup spielt, oder ob Ihr zunächst einmal, zum Training, ein paar Schaukämpfe bestreitet.

Exhibition

Im Trainingsmodus könnt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr alleine, zu zweit, oder zu zweit gegen den Computer spielen wollt. Übung macht den Meister…

Tournament

Im Tournament Modus geht es um den Welt Cup. Jetzt wird sich zeigen, ob Euer Training ausreichend war, um sich bei einem Turnier der weltbesten Mannschaften zu behaupten. Tretet alleine oder zu zweit gegen den Computer an und holt mit Eurem Team den Weltpokal.

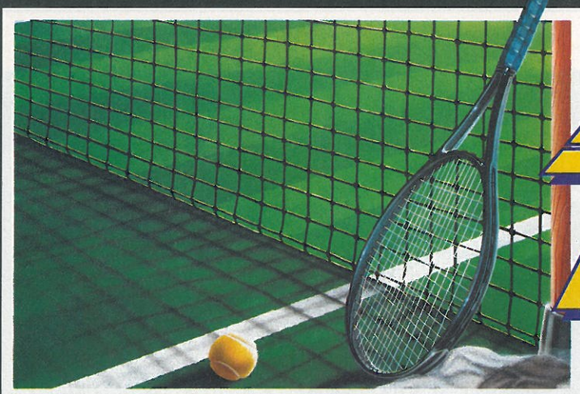
Die Mannschaftsaufstellung

16 Spitzenteams aus aller Welt stehen zur Wahl. Natürlich hat jedes Team seine Stärken und Schwächen. Diese werden Euch bekanntgegeben, so daß Ihr danach Eure Mannschaft aufstellen könnt. Ihr selbst könnt bestimmen, mit welchen Angriffs- oder Abwehrformationen Ihr auf das Feld kommt. Legt Ihr mehr Wert auf einen furiosen Angriff? Oder geht Ihr auf Nummer sicher mit einer starken Verteidigung?

Wählt Euer Team!

Sucht Euch aus den 16 Spitzenteams Euer Lieblingsteam aus und startet in das aufregendste Fußballereignis, seit es Sport gibt.

© 1992 Nintendo



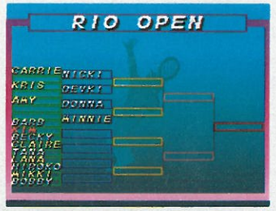
SUPER TENNIS*

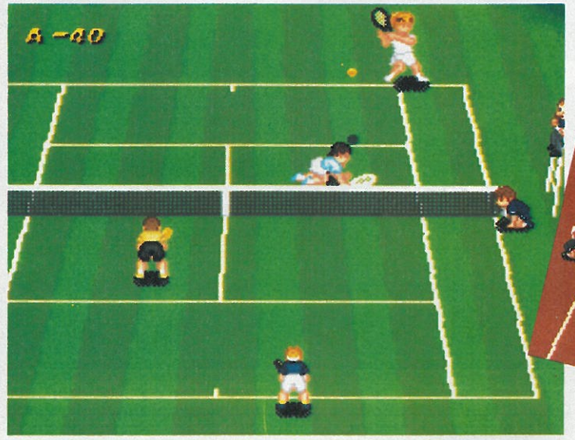
Auf Boris Spuren!

Es ist soweit: Das Super Nintendo Entertainment System hat Aufschlag! Spiel, Satz und Sieg?! Die besten Spieler und Spielerinnen aus aller Welt warten auf ein Match gegen Euch. (ak)

Alleine oder mit Freunden…

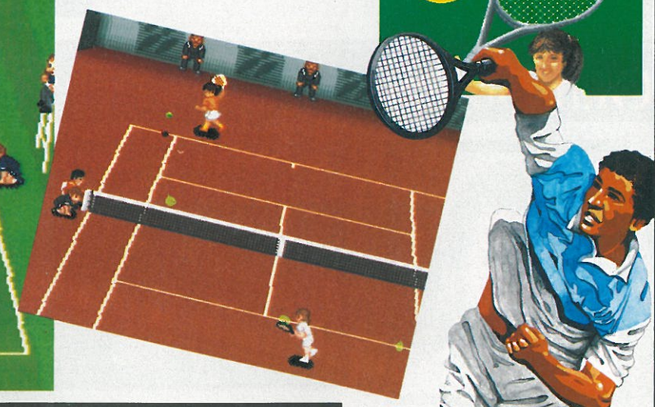
…gegen- oder miteinander; auf jeden Fall ein furioser Spielspaß erwartet nicht nur Tennisbegeisterte bei dem Sport-Action-Knaller „Super Tennis." Hier fliegen einem die Bälle nur so um die Ohren. Hier hat nur der härteste Profi den Hauch einer Chance.





Einzel oder Doppel

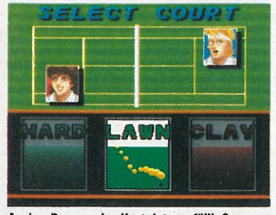
Wie man sich auch entscheiden mag, im Einzel oder im Doppel: Super Tennis ist ein spieltechnischer Genuß.



Wähle Dich und Deine Gegner

Bevor die Schlacht um den heißumkämpften Tennispokal losgehen kann, muß festgelegt werden, wer gegen wen spielt. Aus verschiedenen Spielern muß eine Paarung gewählt werden. Schließlich noch den Untergrund auswählen – je härter desto schneller – und los geht's.

Wer gegen wen, bitteschön!



Asche, Rasen oder Hartplatz gefällig?

© 1992 Nintendo

Helga Stapel

Alter: 21
Job: Korrespondenz
Hobbies: Zeichnen, Modellieren, Badminton

Lieblingsspiel: The Legend of Zelda – A Link to the Past

Das ist das ultimative Adventure-Spiel. Man muß selbst kreativ sein, lange überlegen und schwierige Rätsel lösen – das ist ganz nach meinem Geschmack. Was mich bei Zelda III besonders fasziniert ist die ungewöhnlich gute Graphik und der Sound.
Eine große Hilfe ist der deutsche Bildschirmtext. Für Leute, die nicht so gut Englisch können, ist das natürlich ganz hervorragend.
Total amüsant finde ich die kleinen witzigen Szenen, die es bei Zelda III gibt: Zum Beispiel die wildgewordenen Hühner oder der Junge im Dorf, der immer vor einem wegläuft, bis man ihn mit den Pegasus-Stiefeln einholen kann.
Mir hat schon Zelda auf dem NES gefallen, aber Zelda auf dem Super Nintendo schlägt alles um Längen.

TOP 5

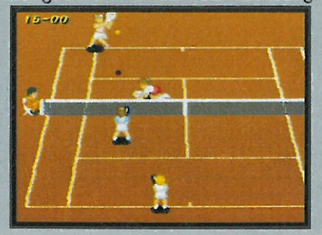
1. The Legend of Zelda – A Link to the Past
2. Super Mario World
3. Super R-Type
4. Super Castlevania IV
5. Krusty's Super Fun House

Olaf Böttcher

Alter: 23
Job: Konsumentenberatung
Hobbies: Sammeln von Science Fiction-Filmen und Raumschiffmodellen

Lieblingsspiel: Super Tennis

Das Faszinierendste an diesem Spiel ist die realistische Umsetzung: Die Graphik, die variablen Schlagtechniken und Soundeffekte.
Bei diesem außergewöhnlichen Sportspiel brauche ich nicht erst auf den Tennisplatz zu gehen, um ins Schwitzen zu kommen.
Überschüssige Energie und Streß kann ich bei einem Super Tennis-Match phantastisch abbauen. Obwohl die Kontrolle der Spieler anfangs nicht ganz leicht ist - es lohnt sich dranzubleiben. Denn wie bei jeder Sportdisziplin kommt man nur durch intensives Training zum Erfolg. Und wenn man die Steuerung beherrscht, entwickelt man seine ganz individuelle Spielstrategie - egal ob man zum Grundlinien- oder zum Netzspezialisten wird.
Besonders interessant wird Super Tennis, wenn man es zu zweit gegeneinander oder als Doppel mit oder gegen den Computer spielt.



TOP 5

1. Super Tennis
2. The Legend of Zelda - A Link To The Past
3. Super Castlevania IV
4. Super Probotector
5. Super Ghouls 'N Ghosts

Nicole Rollmann

TOP 5

1. Pilotwings
2. The Legend of Zelda - A Link To The Past
3. Super Mario World
4. Super Castlevania IV
5. Sim City

Lieblingsspiel: Pilotwings

Da mein Geldbeutel nicht dick genug ist, konnte ich mir das Fliegen lernen noch nicht leisten.
Um so glücklicher bin ich, daß es dieses wirklich sehr realistische Flugsimulationsspiel für das Super Nintendo gibt. Die Graphik gibt einem das Gefühl wirklich zu fliegen. Wenn ich mit dem Rocketbelt (mein Lieblingsfluggerät) versuche, an Höhe zu gewinnen und auch noch die gestellte Aufgabe löse, muß ich mir schon den Schweiß von der Stirn wischen.
Ich mag Geschicklichkeitsspiele wie Pilotwings am liebsten: Nachdenken, Tricks rausfinden, alles ganz logisch und dann ein Ziel erreichen.
Als ich meine erste Fluglizenz vom Flight Club bekam, war ich gerade allein zu Hause und habe mich richtig geärgert, daß ich meinen Erfolg niemandem zeigen konnte.

Alter: 20
Job: Konsumentenberatung
Hobbies: Tiere, Musik, Mini's sammeln (Autos)

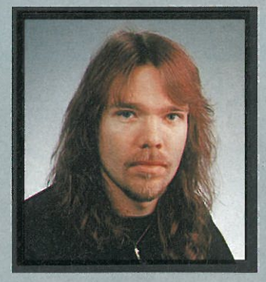
Marcus Menold

TOP 5

1. Super Ghouls'N Ghosts
2. Super Castlevania IV
3. Actraiser
4. Addams Family
5. Chessmaster

Lieblingsspiel: Super Ghouls'N Ghosts

Als Fan von phantastischen und atmosphärischen Filmen und Büchern, kommt man an diesem Spiel nicht vorbei. Super Ghouls'n Ghosts fesselt und fasziniert.
Es entführt mit all seinen Farben, Sounds und Graphiken in eine andere Welt – in die Welt des Mittelalters, in die Welt der Ritter, Geister und Dämonen.
Für mich ist dieses Spiel, in dem grandios animierte, zu Graphik gewordene Alpträume ihre Auferstehung feiern, vergleichbar mit einem guten Horrorfilm – spannend, unheimlich und actiongeladen bis zur letzten Minute. Besonders gut gefällt mir das erste Level, wo die Särge aus der Erde herausschweben, sich öffnen und unheimliche Zombies freigeben.
Das ideale Spiel für düstere Vollmondnächte...



Alter: 25
Job: Redaktion
Hobbies: Musik, makabre Filme, Tennis, Comics

DER CLUB NINTENDO

Die Redaktion schreibt das Club Nintendo Magazin.

Die Korrespondenz. Wir lesen und beantworten Eure Briefe.

Diese vier Abteilungen arbeiten speziell für Euch, die Clubmitglieder. Ob es um Fragen, Anregungen oder Informationen zum Thema Konsolen, Spiele oder Magazin geht, hier seid Ihr richtig! Hier findet jede Frage eine Antwort!

CLUB Nintendo

Die Hotline. Am Telefon beantworten hier die Profis Eure Spielfragen.

Die Konsumentenberatung. Bei Problemen mit der Hardware seid Ihr hier richtig.

GAME BOY

Was haben ein Beamter, ein Manager, ein Mannequin und ein Schüler gemeinsam? Ganz einfach, sie alle spielen Game Boy. Nicht immer, aber oft und überall, denn der Game Boy ist die Spielwelt für die Hosentasche. In allen Situationen, in denen die Langeweile droht, sich auszubreiten, ist die Mini-Konsole zur Stelle: in einschläfernden Schulstunden, auf Familienfeiern oder bei nervenden Univorlesungen, dieses Gerät bringt Farbe ins Spiel. Selbst eingefleischte Spielmuffel werden durch den Fun und die Action auf dem Game Boy eines Besseren belehrt und beginnen umzudenken.

Doch nicht nur die Kompaktheit der Miniatur-Konsole überzeugt, auch die große Anzahl von Spielen spricht für den Game Boy. Darunter Klassiker wie Tetris, Kwirk, Alleyway oder die Super Mario Land-Abenteuer.

Hier wird für jeden Geschmack und für jede Altersgruppe etwas geboten. Abenteuer, Action, Geschicklichkeit oder Sport. Einige Games bieten sogar vierfache Spielaction.

Durch den Vier-Spieler-Adapter ist es möglich einige Spiele zu viert gleichzeitig zu spielen. Beispielsweise die wahnwitzigen Rennspiele F-1 Race und RC ProAm.

Für Endlos-Power sorgt das wiederaufladbare Batterieset, das erstens umweltfreundlicher als Batterien arbeitet und zweitens auch als Netzteil verwandt werden kann.

Ein garantiert unbegrenzter Spielspaß, der durch nichts zu stoppen ist, nicht einmal durch eine plötzlich hereinbrechende Dunkelheit denn für diese Fälle gibt es den Light-Max, der Licht in die Dunkelheit bringt.

Damit sich alle Teile problemlos transportieren lassen, wird zusätzlich die Gürteltragetasche angeboten, die allen Teilen des Gerätes einen unbeschadeten Transport gewährt.

In allen möglichen und unmöglichen Situationen, der Game Boy garantiert Spielspaß, Spannung und Action überall und jederzeit.

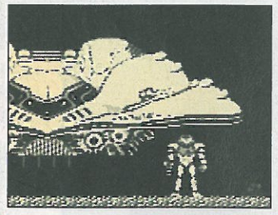
METROID II
RETURN OF SAMUS™

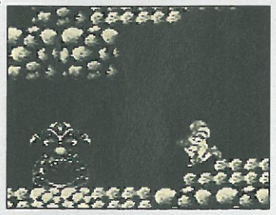
Die Legende kehrt zurück

Samus Aran, die Verteidigerin, wurde gesandt, um die tödliche Lebensform Metroid zu vernichten. Ihre Mission war erfolgreich, doch die Brut kehrte zurück... (mm)

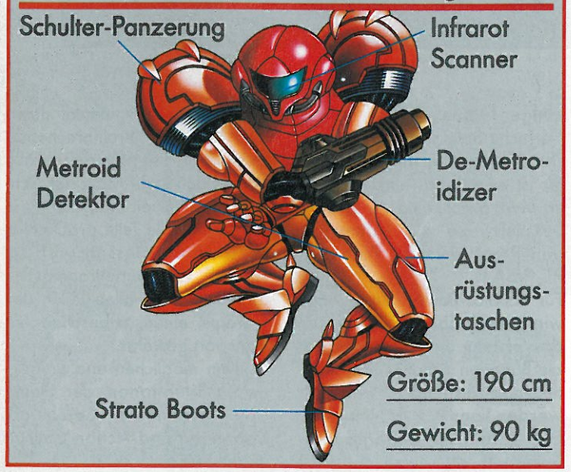
Das Grauen im All

Schon einmal wurde sie gerufen, Samus Aran, die letzte Kriegerin des Planeten Ysae Kaeps. Sie wurde geholt, um die Planetenunion V.I.T.A.G.E.N. vor dem Untergang durch die Lebensform der Metroids zu bewahren, die andere Lebensformen als Brutkasten benutzen, um sich fortzupflanzen. Es gelang Samus, die Parasiten zu vernichten. Doch auf dem Planeten SR388 hatten sich neue Metroid-Zellen gebildet...





Samus Arans Cybersteel-Rüstung



Das Waffenarsenal

Der Planet SR388 verbirgt mehrere nützliche Ausrüstungsgegenstände und Zusatzwaffen, Überbleibsel der letzten menschlichen Zivilisation des Planeten, die von den Metroids vernichtet wurden. Samus sollte diese Waffen nutzen, um die Parasitenbrut zu vernichten und SR388 wieder bewohnbar zu machen. Samus, Du mußt die Metroids besiegen!

Der Spinnen-Ball

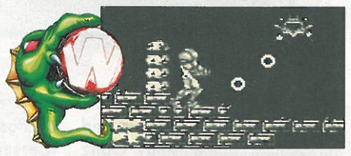
Das Spinnengewebe ermöglicht es Samus, wie eine Spinne, die Decken und Wände des Planeten zu erforschen. Die Kriegerin verwandelt sich hierfür in den Kreis der Kraft.

Der Eis-Strahler

Alle Metroid-Formen verätzen schon bei leichter Berührung jede Art menschlicher Haut. Mit dem Eis-Strahler können Gegner eingefroren und so unschädlich gemacht werden.

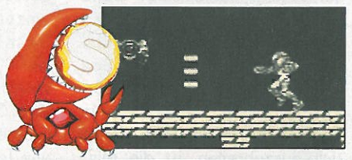
Der Wellen-Strahler

Diese Waffe ist ein Modell aus der Tragob-Periode. Sie schickt den Gegnern wellenförmige Strahlen entgegen und ist somit ideal für die Verteidigung.



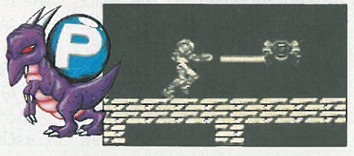
Der Spazer Laser

Diese Waffe sendet drei Strahlen gleichzeitig in Richtung des Gegners. Die Strahlen sind so konzentriert, daß jeder Gegner sofort davon zugrunde geht.



Der Plasma-Destructa

Samus stärkste Waffe. Sie brutzelt nicht nur nette kleine Löcher in Metroiden, sie zerstört auch Wände mit einem einzigen Schuß.



© 1991 Nintendo Co., Ltd.

Die Totengräber des Weltalls . . . Metroids

Hier präsentiert sich die Phalanx des Abschaums, die Metroids. Sie benutzen Körper von anderen Lebewesen, um ihre Zellteilung durchzuführen. Ist ihre Umwandlung vollendet und der Nist-Körper nutzlos geworden, brechen sie aus ihrem Brutplatz aus und suchen nach einem neuen Transformator. Metroids können die verschiedensten Formen annehmen.

Der Gamma Metroid

Ein Alpha Metroid nimmt diese Form an, wenn er sich zum ersten Mal verwandelt. Die Gamma Metroiden sind bereits viel größer als die Alphas und greifen mit Lichtblitzen an. Samus sollte sie sofort nach dem Auftauchen vernichten.

Der Omega Metroid

Dies ist die dritte Mutation der Metroide. Wenn Samus auf dieses Monster trifft, sollte sie sich vorher vergewissern, ob sie stark genug ist und über ausreichend Raketen verfügt, um es mit dem Ekelmutanten aufzunehmen.

Der Alpha Metroid

So sehen die Parasiten vor ihrer Zellmutation aus.

Der Zeta Metroid

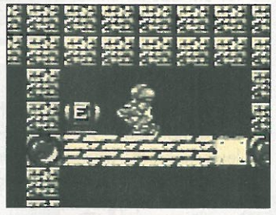
Dieser Metroidenbrüter speit Feuer und ist an Teilen seines Körpers gepanzert und somit unempfindlich gegen Frontalattacken von Samus.

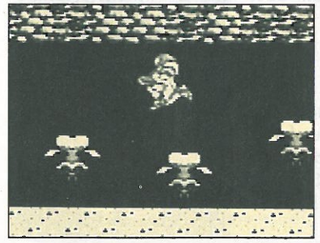
Die Königin

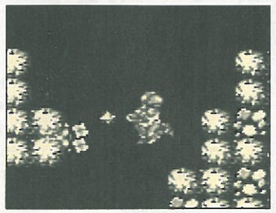
Die Königin der Metroids ist ein harter Brocken. Bisher ist erst einer der Parasiten zu diesem Ausmaß mutiert. Diese Lebensform ist extrem widerstandsfähig und aggressiv. Samus muß hier schon ihr gesamtes Waffenarsenal aufbieten, um gegen diese Monstrosität bestehen zu können.

Die Labyrinthe der Parasitenbrut!

Der Planet SR388 besteht aus einem schier unendlich scheinenden Labyrinth aus Gängen, Räumen, geheimen Ebenen und Schächten. Vor Samus, der Verteidigerin, liegt ein langer und beschwerlicher Weg. Wird sie die Menschheit vor dem drohenden Unheil bewahren können?







MICKEY'S DANGEROUS CHASE®

Herzlichen Glückwunsch!

Die berühmtesten Mäuse der Welt feiern ihre Premiere auf dem Game Boy. Mickey Maus ist eben unschlagbar! (cm)

Das Geburtstagsgeschenk

Minnie Maus feiert ihren Geburtstag. Und zwar ihren... HALT! Das wird bei einer Dame natürlich nicht verraten. Aber was ist geschehen, während die meisten Bewohner von Entenhausen ihre Geburtstagsparty vorbereiten. Al Katzone hat das Geschenk gestohlen, das Mickey seiner Freundin gekauft hat. Mickey kann sich vor Minnie natürlich nicht ohne etwas blicken lassen, weshalb er das Geschenk wiederbeschaffen muß.

Die Hauptpersonen

Alleine wäre es eine zu große Aufgabe für eine kleine Maus, deshalb wird Mickey von seinen Freunden tatkräftig unterstützt. Da ist zunächst einmal Minnie selbst, sie ist natürlich besonders scharf darauf, ihr Geschenk zu bekommen. Außerdem hilft auch Goofy, der dem Kater stets auf den Fersen ist.

Mickey Maus

Wenn es um das Wohl seiner Freundin geht, ist er einfach nicht zu bremsen. Mickey Maus ist eben ein Gentleman.

Minnie

Ihr Alter verrät sie nur den engsten Freunden, aber man vermutet, daß es irgendwo bei 23 liegt.

Goofy

Ein bißchen vertrottelt ist er ja schon, aber man sollte ihn nie unterschätzen.

Al Katzone

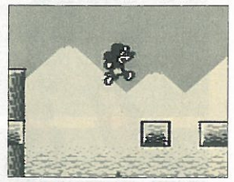
Der fiese, schlechtgelaunte und übelriechende Kater ist der Alptraum jeder Maus.

Maustechniken

Als überzeugter Pazifist verzichtet Mickey gänzlich auf Waffen, statt dessen bewirft er seine Gegner mit Holzkisten. Manchmal kann er sogar etwas in den Kisten finden, wie zum Beispiel neue Lebensenergie

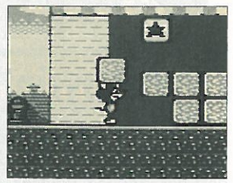
Springen

Sowohl Mickey als auch Minnie haben eine enorme Sprungkraft, vergleicht man sie mit der von gewöhnlichen Hausmäusen. Manchmal bleibt Euch nichts, als über die Gegner zu springen.



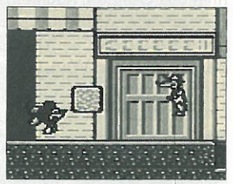
Kiste nehmen

Mit dem B-Knopf könnt Ihr Euch die Kisten schnappen. Bei nochmaligem Drücken, werft Ihr die Kiste weg. Behaltet am besten immer eine Kiste in den Händen, man weiß ja nie.



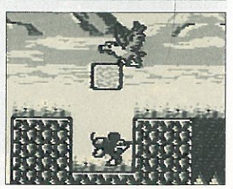
Kiste werfen

Eine Kiste ist die einzige Waffe, die Ihr im Kampf gegen Al Katzones Gefolgsleute habt. Ihr werft sie automatisch in waagerechter Richtung. Es geht aber auch anders, wenn Ihr wollt.



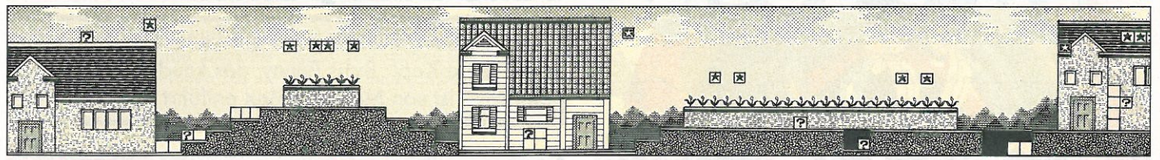
Nach oben werfen

Man kann eine Kiste auch nach oben werfen. Dazu müßt Ihr das Steuerkreuz nach oben drücken, während Ihr mit dem B-Knopf die Kiste werft. So könnt Ihr problemlos Gegner über Euch beseitigen.



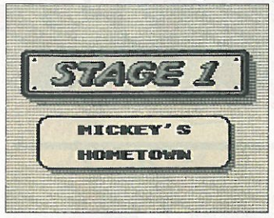
© The Walt Disney Company, © 1991 Capcom Co., Ltd.

Alleine in der großen Stadt



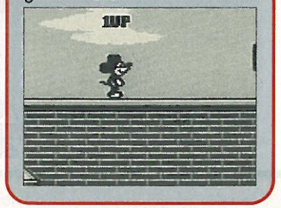
Aller Anfang ist schwer

Die Suche nach Minnies Geschenk beginnt in Mickeys Heimatstadt Entenhausen. Hier ist heute die Hölle los. Seid vorsichtig!



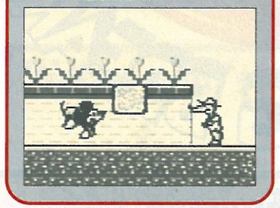
❶ 1-Up Stern

Gleich am Anfang könnt Ihr Eure Lebenszahl erhöhen. Eine Katze hat ja bekanntlich neun Leben, eine Maus dagegen nur drei.



❷ Igitt, Ratten!

Ratten! Aber gegen diese Plage gibt es ein wirksames Mittel. Bewerft die unsäglichen Nager einfach mit den Holzkisten.



❸ Weißer Stern

Schon gewußt? Habt Ihr zwanzig weiße Sterne gesammelt, erhält Mickey ein Bonusleben. Hier der erste Stern.

Ballonfahrt

❹

Mit einer Handvoll Luftballons geht es jetzt nach oben, wo Euch Goofy bereits erwartet. Al Katzone soll angeblich auch hier vorbeigekommen sein.

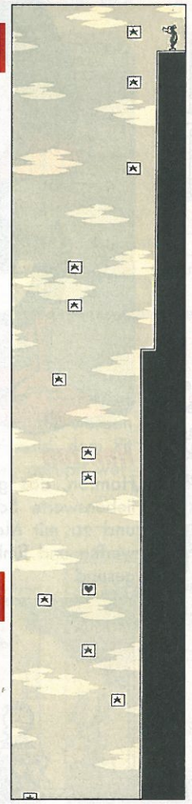
Die Geier warten

Der Flug nach oben könnte wesentlich angenehmer sein, wenn da nicht diese blöden Geier wären. „Die kluge Maus weicht aus!".

❹ Goofy wartet

Kaum seid Ihr oben angekommen, erzählt Euch Goofy, daß Al Katzone im wahrsten Sinne des Wortes über alle Berge ist.

❺



❺ Blinkendes Herz

Nutzt die Gelegenheit, um Eure Lebensenergie wieder aufzufüllen. Ihr werdet sie noch brauchen, da diese Geier hier ziemlich hartnäckig und unglaublich gefährlich sind.

TINY TOON Adventures™ BABS' BIG BREAK

Babs Bunny entführt!

Da steht die süßeste Karotte vor lauter Empörung auf dem Felde Kopf: Babs Bunny, das knuddelige Hasenmädchen ist von Montana Max entführt worden. (ak)

Frechheit: . . .

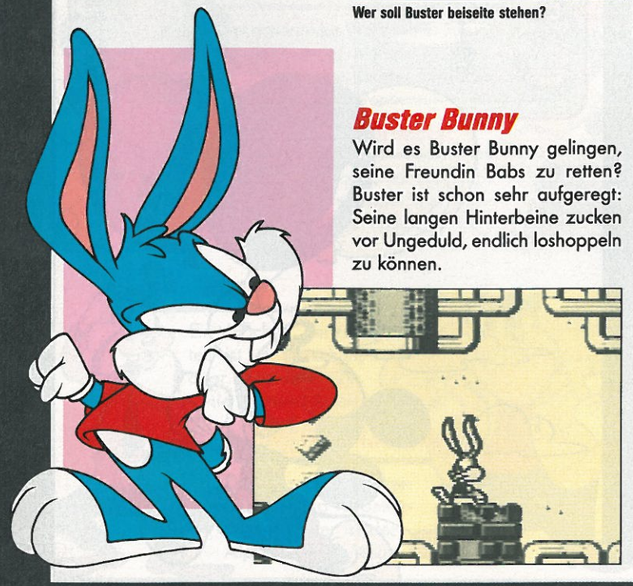
. . . Buster Bunny ist entsetzt. Der Oberfiesling Montana Max hat sein Lieblings-Hasenmädchen Babs an den langen, immer lustig wippenden Löffeln gepackt und einfach verschleppt. Buster erinnert sich wehmütig an seine Freundin und ihren samtigen Puschel, ganz Hasi – allerliebst.

Babs Bunny

Babs & Busters Freunde

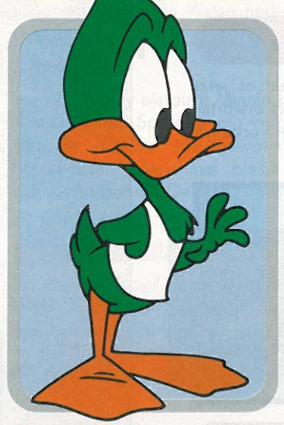
Buster Bunny wird auf der verzweifelten Suche nach seiner Freundin Babs nicht alleingelassen. Einer von drei seiner Freunde kann ihn bei seinem Abenteuer vertreten. Jeder von ihnen hat so seine Eigenheiten, wie man nachfolgend sehen kann.

Wer soll Buster beiseite stehen?



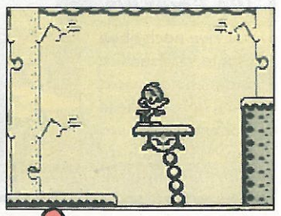
Buster Bunny

Wird es Buster Bunny gelingen, seine Freundin Babs zu retten? Buster ist schon sehr aufgeregt: Seine langen Hinterbeine zucken vor Ungeduld, endlich loshoppeln zu können.



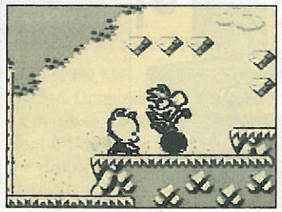
Plucky Duck

Plucky Duck hat einen großen Schnabel, ist sehr vorwitzig und mag keine Microwellenherde. Er meint, er könne fliegen, obwohl er nur ein wenig flattern kann.



Hamton

Hamton, das gefräßige, doch liebenswerte Schwein kann ab und zu mit Melonen um sich werfen und fühlt sich rund und gesund.



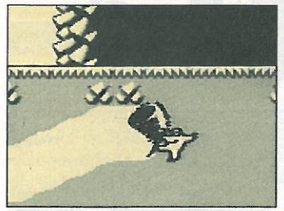
© 1992 Konami

Wer wird Buster helfen?

Auf seinem Weg kann Buster von einem seiner Freunde begleitet werden. Jeder von ihnen hat so seine Eigenheiten, die nachfolgend beschrieben werden. Trefft Euch mit ihnen, unbedingt!

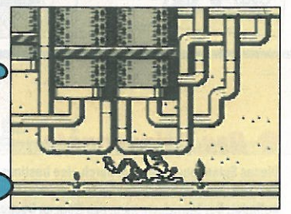
Dizzy Devil

Dizzy Devil ist sehr gefräßig (1 Kühlschrank pro Stunde) und wirbelt Gegner durch die Luft.



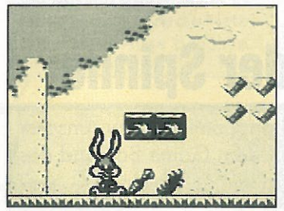
Furrball

Furrball hat hinten einen Wirbelgriff und ist sehr naiv. Sie liebt Rohre und ist feuerfest.

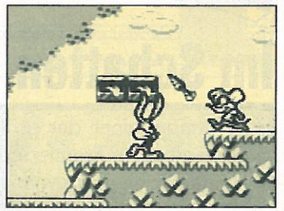


Gemüse und Früchte

Gemüse und Früchte dienen den lustigen Gesellen als Munitions-Hilfe. Sie alle sind sehr hungrig danach.



Hasi auf Rübenfang!

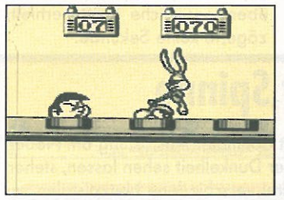


Eine Karotte an den Kopf!

Weiter geht's!

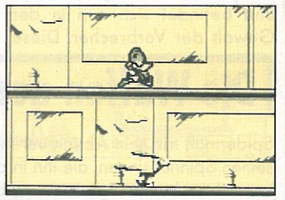
Ab und zu muß auch ein Endgegner besiegt oder eine Bonusrunde überstanden werden.

Montana Mash



Auf den Kopf des Bösewichts!

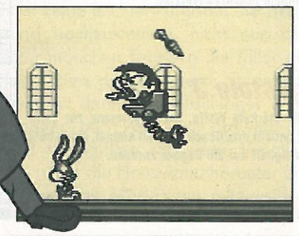
Road Runner-Rennen



Entenspeed im höchsten Gang.

Auf geht's, Babs zu retten!

Bevor der böse Entführer Montana Max gestellt werden kann, muß mit Arnold, dem Pit Bull ein Hühnchen gerupft werden.



Montana Max

the AMAZING SPIDER-MAN

Im Schatten der Spinne

Spiderman, einer der größten Comic-Helden unserer Zeit feiert seine Premiere auf dem Game Boy und das actiongeladen und spannend wie im Comic. (mm)

Tatort N.Y.C.

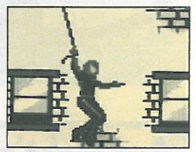
Es war passiert, sie hatten sich tatsächlich zusammengeschlossen, trotz bestehender Animositäten. Die gefährlichsten Gangster des Landes. Ihr Ziel: Die endgültige Vernichtung von Spiderman. Der erste Teil ihres Planes wurde bereits durchgeführt, Spidermans Freundin Mary-Jane wurde gekidnappt und befindet sich nun in der Gewalt der Verbrecher. Diese warten nun darauf, daß Spiderman sich auf die Suche macht und dabei in eine der gestellten Fallen läuft. Die Spinne traf die Nachricht wie der Blitz. Alle Bösewichte, auf die er schon Jagd gemacht hatte, hatten sich gegen ihn verschworen. Der Maskierte, der aufgrund eines Experimentes mit Radioaktivität übermenschliche Kräfte erhielt, zögerte keine Sekunde.

Die Waffen der Spinne

Spiderman tritt sein Abenteuer mit optimaler Ausrüstung an. Neben seinen Spinnensinnen, die ihn in der Dunkelheit sehen lassen, stehen ihm seine Netzflüssigkeit, sowie drei verschiedene Netzpistolen zur Verfügung. Er kann sein Spinnennetz einsetzen, um es über Gegner zu werfen.

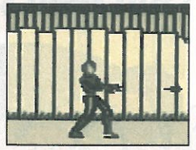
Das Spinnennetz

Dieses Spinnennetz ensteht durch eine bestimmte Flüssigkeit, die sich in den Handinnenflächen seines Spinnenkostümes befindet. Der Maskierte kann das Netz an Decken sprühen und sich so von Ebene zu Ebene schwingen oder auch Gegnern ausweichen.



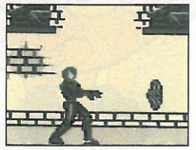
Netzpistole 1

Spiderman verfügt über drei Netzpistolen, die erste Pistole feuert einen konzentrierten Netzschuß ab, der den Gegnern schwer zu schaffen machen wird.



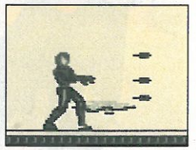
Netzpistole 2

Die zweite Netzpistole hat mehr Durchschlagskraft, als die erste, wird der Schuß abgefeuert, verbinden sich beide Geschosse zu einem größeren Netzteil.



Netzpistole 3

Pistole 3 ist die stärkste Waffe, die Spidermann zur Verfügung steht. Sie entläßt drei Geschosse auf einmal, die in höllischer Geschwindigkeit auf die Gegner zurasen.



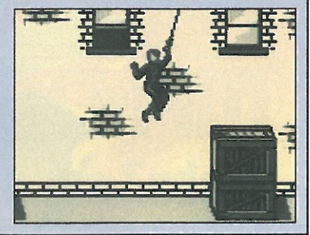
© 1990 Marvel Entertainment Group Inc. TM & © 1990 LJN Toys Ltd.

Die Spinne geht auf Jagd

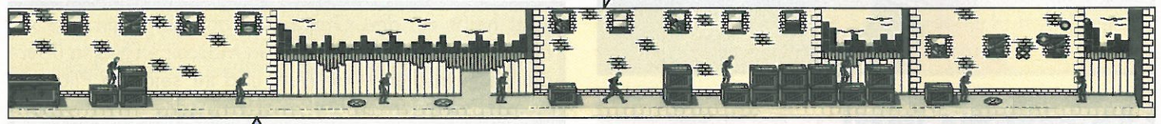
Die Suche nach Mary-Jane erstreckt sich auf ganz New York. Spiderman muß sich durch sechs Bezirke kämpfen, an deren Ende er von einem der Gangster erwartet wird, die sich gegen ihn verschworen haben. Aber auch schon vor den Endbossen geht es heiß her, die Killer der Bosse lauern auf den Wandkletterer. Einige der Stufen scrollen horizontal, andere vertikal, so daß Ihr als Spieler immer eine optimale Übersicht über den Spinnenmann habt.

Das Netz, benutzt das Netz!

Die einfachste Art, dieses Level hinter sich zu lassen, ist, das Netz einzusetzen und sich so durch die Straße zu hangeln, denn die meisten Gegner lauern am Boden auf die Spinne. Dabei solltet Ihr jedoch immer auch die Netzanzeige im Auge behalten.

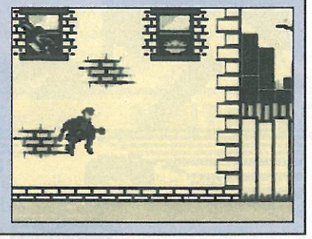


Level 1: Die Gosse



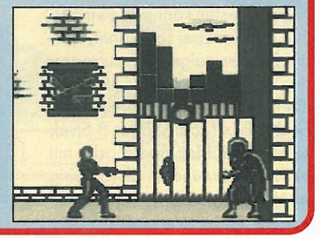
Energie tanken

Überall im Spiel befinden sich Gegenstände, die Euch behilflich sein werden. Ihr solltet deshalb keinen Gegenstand auslassen. Zu finden gibt es unter anderem Hamburger, die Eure Lebensenergie erhöhen, beziehungsweise wieder auffüllen.

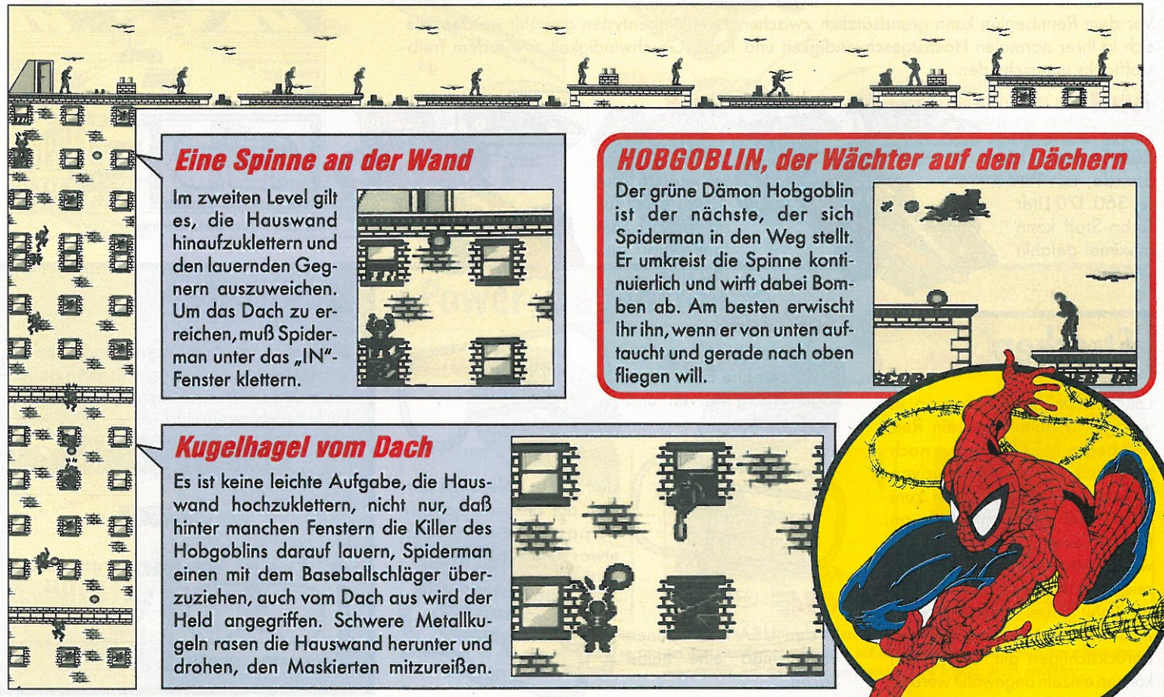


MYSTERIO, der Herr der Gosse

Euer erster Endgegener ist Mysterio, das Phantom. Er kann sich unsichtbar machen und an einem anderen Ort wieder erscheinen. Dabei hinterläßt er tödlich giftige Gaswolken, denen Spiderman ausweichen sollte.



Über den Dächern von New York



Eine Spinne an der Wand

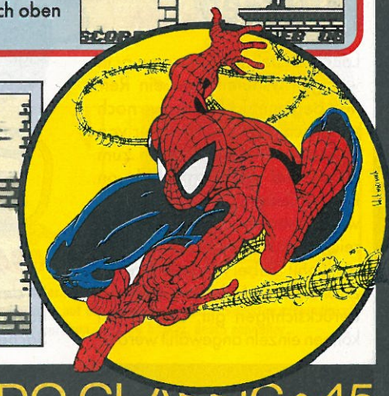
Im zweiten Level gilt es, die Hauswand hinaufzuklettern und den lauernden Gegnern auszuweichen. Um das Dach zu erreichen, muß Spiderman unter das „IN"-Fenster klettern.

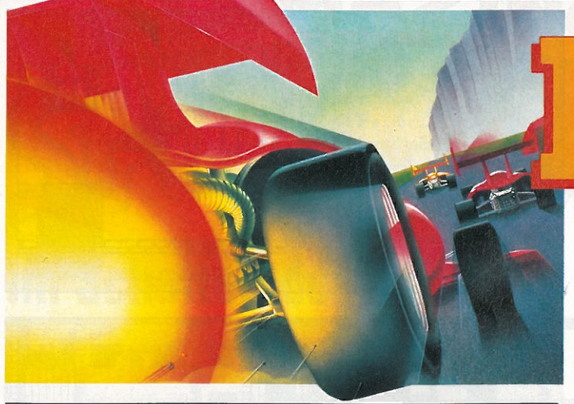
HOBGOBLIN, der Wächter auf den Dächern

Der grüne Dämon Hobgoblin ist der nächste, der sich Spiderman in den Weg stellt. Er umkreist die Spinne kontinuierlich und wirft dabei Bomben ab. Am besten erwischt Ihr ihn, wenn er von unten auftaucht und gerade nach oben fliegen will.

Kugelhagel vom Dach

Es ist keine leichte Aufgabe, die Hauswand hochzuklettern, nicht nur, daß hinter manchen Fenstern die Killer des Hobgoblins darauf lauern, Spiderman einen mit dem Baseballschläger überzuziehen, auch vom Dach aus wird der Held angegriffen. Schwere Metallkugeln rasen die Hauswand herunter und drohen, den Maskierten mitzureißen.





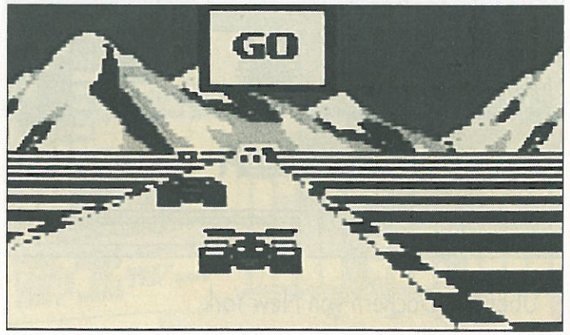
F1 RACE™

Turbo-Action ohne Ende!

Jetzt heißt es, den Game Boy gut festhalten und in die Kurve gelegt! Die heißesten Maschinen fetzen über die Rennstrecken aller Welt, und ihr seid die Piloten! Alleine, zu zweit, zu dritt oder zu viert. (ak)

Ab geht die Post!

Nur die Besten können gewinnen, und ob Ihr dabei sein könnt, wird das Rennen zeigen! Ein aufregendes, nervenzerrendes Rennen über 9 verschiedene Strecken im Grand Prix Modus, über 8 Strecken im Time Trial Modus oder mit bis zu 4 Freunden gleichzeitig im Multi-Modus.

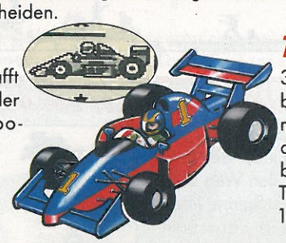


Los geht's!

Vor dem Rennbeginn kann grundsätzlich zwischen zwei Wagentypen gewählt werden, die sich in ihrer normalen Höchstgeschwindigkeit und Turbo-Geschwindigkeit sowie dem Treibstofftanks unterscheiden.

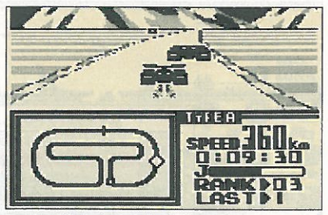
Typ A

Dieser Flitzer schafft 280 Sachen in der Stunde, mit Turbo-Jet 360. 170 Liter Turbo-Stoff kann maximal getankt werden.



Typ B

320 Sachen bringt Typ B normalerweise auf die Piste, mit Turbo-Jet 350. Sein Tank faßt nur 160 Liter.



Aus dem Windschatten überholen.

Strecken

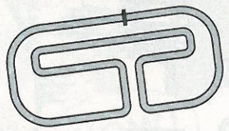
Langsam steigt die Spannung: in wenigen Minuten wird ein Rennen beginnen! Nun ist nur noch zu entscheiden, auf welcher von insgesamt 14 Rennstrecken zum ersten Mal die Startampel von Rot auf Grün schalten soll. Von A wie Australien bis U für USA reicht die Strecken- und Länderauswahl! Dabei hat jede Strecke so ihre Besonderheiten, die es zu berücksichtigen gilt. 8 Strecken können einzeln angewählt werden.

Australien

Im Lande der Känguruhs ist Rasen ohne Ende angesagt. Wenig Kurven und viel Geraden!

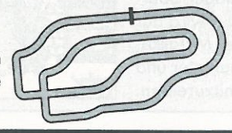
Canada

Hier gibt es üble, enge Kurven, auf die man höllisch aufpassen muß. Lieber etwas langsamer fahren.



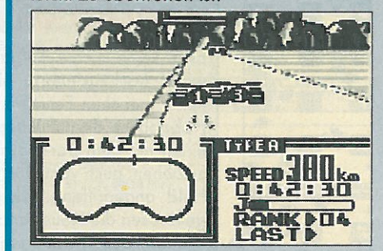
USA

In den USA sind Rennen naturgemäß eine heiße Sache.

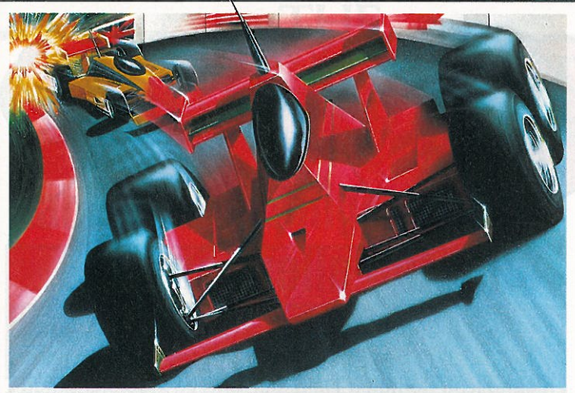


4-Spieler

Mit dem 4-Spiele-Adapter können bis zu 4 verschiedene Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Ein Spielspaß, der nicht leicht zu übertreffen ist.



© 1991 Nintendo Co., Ltd.



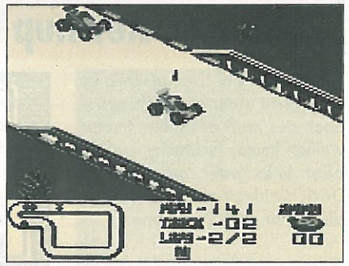
S·U·P·E·R R.C.PRO-AM®

Quietschen ohne Ende...

...wenn die Go-Kart-Maschinen in die Kurven driften und eine Riesenladung Spaß, verspricht R.C. Pro-Am auf dem Game Boy. (ak)

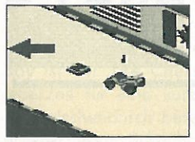
Was geht ab?

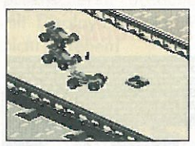
Eine Menge und noch viel mehr: Hier wird auf die Tube gedrückt, gerempelt und überholt, daß die Funksteuerung der Go-Karts nur so am Durchglühen ist. R.C. Pro-Am für bis zu 4 Personen.

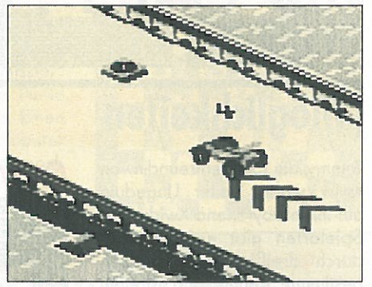


Das Geheimnis von „NINTENDO"

Wenn der Go-Kart über die Strecke fetzt, begegnen ihm ab und zu Buchstaben auf der Fahrbahn. Sammelt man alle ein, ergibt sich das Wort „NINTENDO". Als Dank erhält man einen schnelleren Rennwagen, ein heißes Teil.



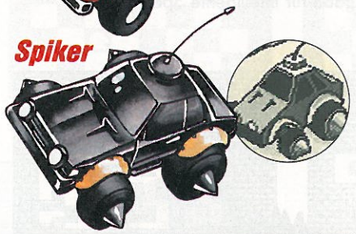




RC-Flitzer

Der RC-Flitzer ist der Standard-Wagen in RC Pro-Am. Man kann ihn durch auf der Strecke rumliegende Gegenstände aufpeppen.

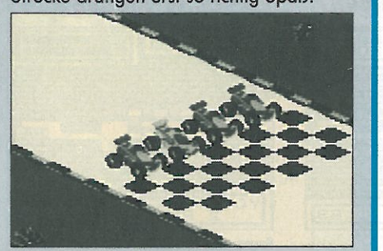
Spiker



Spiker ist der absolute Knaller unter den Go-Karts. Er geht ab wie die Feuerwehr und zeigt den Konkurenten seine Rücklichter. Trotzdem fährt er nicht von alleine und muß gesteuert werden.

4-Spieler

Mit dem 4-Spieler-Adapter können in R.C. Pro-Am bis zu 4 Spieler gemeinsam loslegen: Da macht gegenseitiges von der Strecke drängen erst so richtig Spaß.

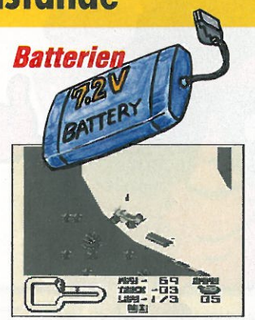


Power-Gegenstände

Reifen

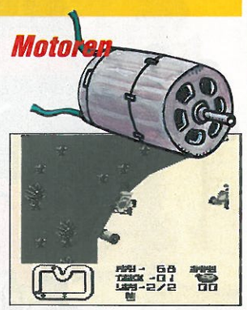
Die Zusatzreifen verbessern die Straßenlage, so daß man nicht mehr so leicht ins Schlittern kommt.

Batterien



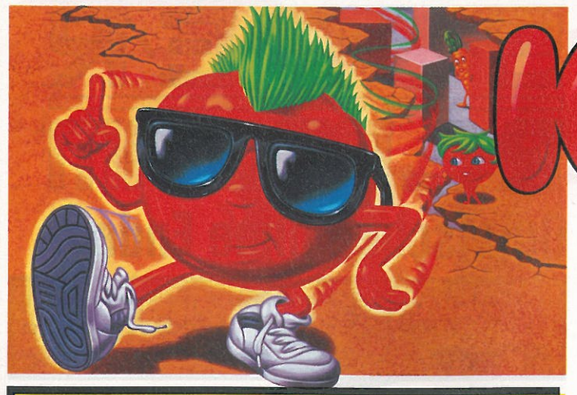
Die Batterien verhelfen zu einer besseren Beschleunigung, wenn man auf die Tube drückt, daß die Funken sprühen.

Motoren



Motoren unterscheiden sich in der erreichbaren Höchstgeschwindigkeit. Je besser, desto schneller.

© 1991 Rare Ltd.



KWIRK

„Tomaten aller Länder…

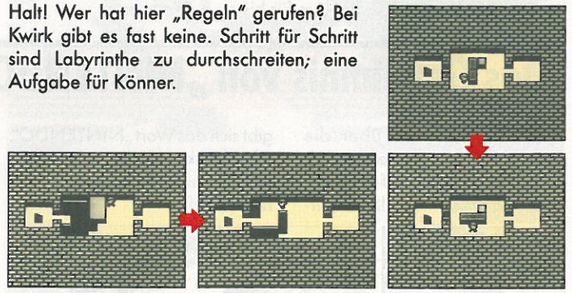
…vereinigt Euch vor dem Schrecken der Ketchup-Bosse – sie wollen Euch platt machen!" denkt Kwirk, der jugendliche Tomaten-Held mit der unwiderstehlichen Puschel-Punk-Frisur, auf der Suche nach Tammy. (ak)

Senf oder Ketchup oder was?!

Kwirk ist total bematscht! Er weiß nicht mehr ein noch aus – doch aus muß er finden, immer weiter, immer schneller, rechts oder links oder geradeaus!? Doch Kwirk ist nicht dumm und der Spieler hilft ihm gerne.

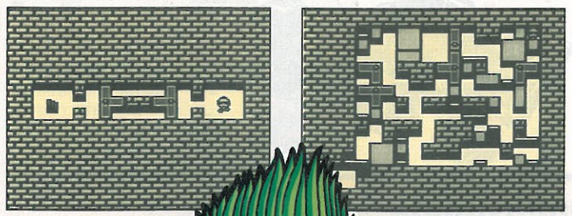
Regeln!

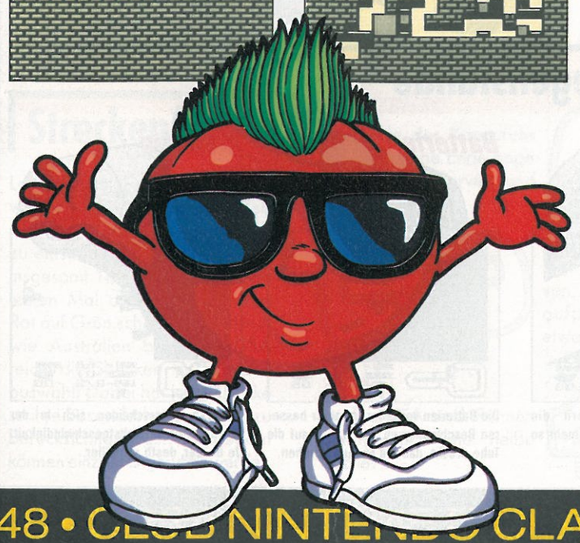
Halt! Wer hat hier „Regeln" gerufen? Bei Kwirk gibt es fast keine. Schritt für Schritt sind Labyrinthe zu durchschreiten; eine Aufgabe für Könner.



Ohne Level oder Stages?

Nein! Auch in diesem Spiel gibt es verschiedene Level, die der gewillte Spieler voller Spannung erobern kann. Bei Kwirk ist dies eine besonders spannende Aufgabe für intelligente Spaßköpfe.

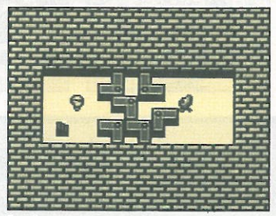




Möglichkeiten

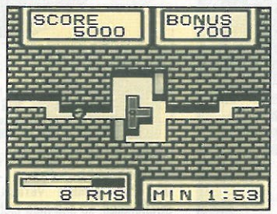
Tammy, die Tomatenfreundin von Kwirk wartet voller Ungeduld auf ihren Boy-Friend Kwirk. Drei Spielarten gibt es. Entweder durch dreißig Level stiefeln, bestimmte Räume durchstreifen oder gegen die Zeit und einen Freund spielen.

Going Up-Modus



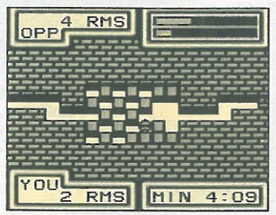
Durch drei Level und 30 Räume…

Heading Out-Modus?



Wähle die Anzahl der Räume!

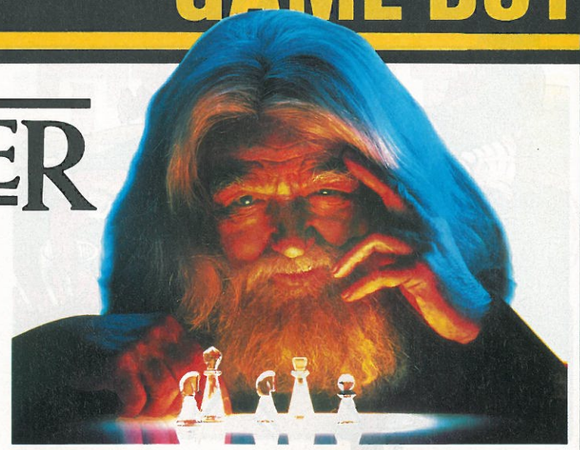
VS-Mode-Modus



Gegen einen Freund um die Wette spielen!

© 1989 Acclaim

THE CHESSMASTER

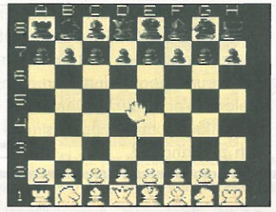


Kampf der Könige

Seit Jahrhunderten ein Spieleklassiker, feiert „The Chessmaster" auf der klassischen Videospielkonsole für unterwegs, dem Game Boy, seinen begeisternden Einstand. (ak)

Schach en passant!

Schach: das faszinierendste Strategie-Spiel aller Zeiten, vom Spielprinzip her oft kopiert aber nie erreicht, ist auf der „Spielhalle für unterwegs", dem Game Boy, für Jung und Alt eine kurzweilige Herausforderung. Computer-Schach für unterwegs.

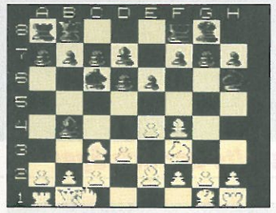


Schachmatt!

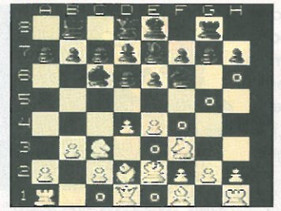
The Chessmaster verwandelt den Game Boy bei Bedarf in einen Schachlehrer par excellence: Sogar das komfortable Erlernen des „Blindspielens" ist möglich, indem Spielparteien ausgeblendet werden können.

Schach ohne Ende

„Ein Spielchen in Ehren kann niemand verwehren!" Der Game Boy ist mit „The Chessmaster" jederzeit für eine kurze Partie für zwischendurch bereit. Einen praktischeren Schachcomputer mit Display hat die Welt noch nicht gesehen!

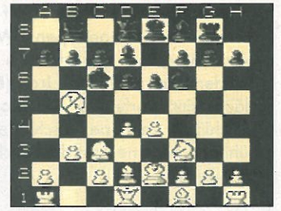


Lehrer Modus



Die Zugmöglichkeiten werden angezeigt.

Zugrücknahme



Schummeln ist erlaubt?!

König

Ein Feld in jede Richtung darf er rücken.

Dame

Züge beliebiger Länge und Richtung sind erlaubt.

Turm

Horizontal oder waagerecht in beliebiger Länge ist seine Reichweite.

Der Springer

Zwei Felder in jede Richtung und ein Feld rechts oder links ist seine Wahl.

Der Läufer

Diagonal ziehen ist des Läufers Aufgabe.

Der Bauer

Er kann ein Feld nach vorne ziehen; bei der Eröffnung auch zwei.

© 1990 The Software Toolworks
© 1990 Hi-Tech

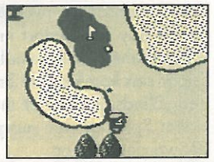
GOLF

Birdie oder Bogey?

Ist gerade kein Golfplatz in der Nähe? Oder habt Ihr die Schläger vergessen? Mit Golf auf dem Game Boy seid Ihr jederzeit spielbereit. Ein Spiel für Leute, die wissen, wohin man Bälle schlagen sollte. (pn)

Technik und Taktik entscheiden

Ein guter Golfer weiß: Es gibt eine ganze Menge Faktoren, die dazwischenfunken, wenn man den Ball im Loch versenken will. Zum einen die Platzgegebenheiten: Bäume, Roughs, Gefälle, Wasser. Zum anderen der Wind und natürlich die Schlagtechnik.

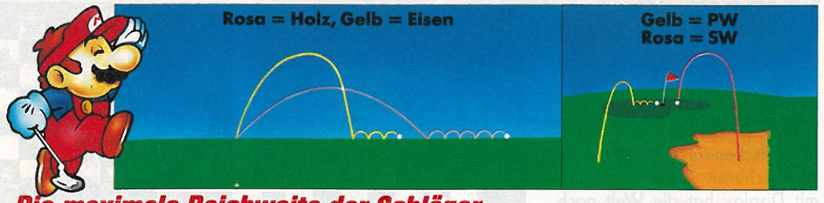


Match mit Luigi

Dank des Game Link-Dialogkabels könnt Ihr spannende Golfpartien mit einem Freund gegeneinander spielen. Wer braucht weniger Schläge, um den Ball ins Loch zu bringen?

Wichtig: Die Schlägerwahl

Im Prinzip gibt es beim Golf drei verschiedene Schlägertypen: Woods (Holzschläger, mit denen kann man besonders weit schlagen), Iron (Eisenschläger sind perfekt für wohldosierte Treibschläge) und Spezialschläger (für gefühlvolle Aktionen auf dem Lochgrün zum Beispiel).



Die maximale Reichweite der Schläger

Woods (Holz)

1 W	240 Yards
3 W	225 Yards
4 W	215 Yards

Irons (Eisen)

1 I	205 Yards	6 I	150 Yards
3 I	190 Yards	7 I	135 Yards
4 I	180 Yards	8 I	120 Yards
5 I	165 Yards	9 I	100 Yards

Spezial

PW	90 Yards
SW	70 Yards
PT	30 Yards

Ein erster Blick auf die Parcours der Welt

Japan

Loch 4
479 Yards Par 5

Eines der längsten Löcher auf dem Kurs.

Loch 14
443 Yards Par 4

Bei dem Loch hilft ein Superschlag.

USA

Loch 5
408 Yards Par 4

Das Grün ist von Bäumen umschlossen.

Loch 9
186 Yards Par 3

Wind und Wasser – ein Loch für Asse.

© 1990 Nintendo Co. Ltd.

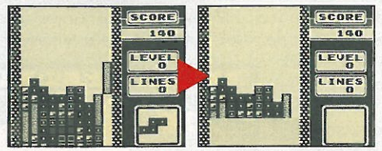
TETRIS

Der Game Boy-Superhit

In Rußland erdacht, eroberte dieses einzigartige Puzzle-Spiel mittlerweile die ganze Welt ... und den Game Boy. Gegen das Tetrisfieber hat die Wissenschaft noch kein Mittel gefunden. (pn)

Einfach, aber einfach toll

Die Spielregeln sind schnell erklärt: Von oben fallen verschieden geformte Blöcke herunter. Die muß man nun so drehen und wenden, daß sie eine vollständige waagerechte Reihe bilden, die dann vom Bildschirm verschwindet. Ihr könnt zwischen zwei Spielarten wählen.



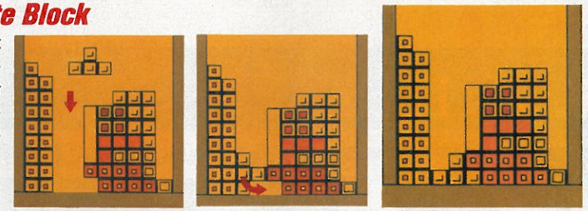
Gleich vier Reihen auf einmal: Das ist ein „Tetris".

Der gewiefte Stratege wird gewinnen

Das Faszinierendste an Tetris ist, daß jeder seinen eigenen Weg zum Erfolg findet. Der eine baut einen Turmbau zu Babel und läßt nur eine senkrechte Reihe frei und wartet, daß der längliche Stab-Block bald runterfällt. Der nächste geht lieber auf Nummer sicher und löscht lieber Einzelreihen. Welcher Weg der Richtige ist, muß jeder für sich entscheiden.

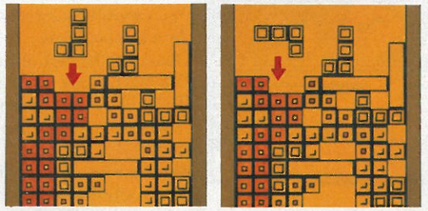
Der flexibelste Block

Der T-förmige Block ist sehr vielseitig einsetzbar. Hier stopft Ihr mit ihm (siehe Bilder) eine Lücke ganz unten.



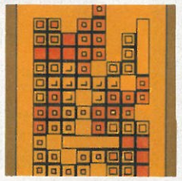
Der richtige Dreh

Denkt immer daran: Man kann die Blocks verschiedenartig einsetzen, je nachdem wie Ihr ihn dreht und wendet. Aber denkt nicht zu lange nach, denn sonst habt Ihr keine Zeit mehr zur Wende und Ihr verbaut Euch Eure durchdachte Strategie.



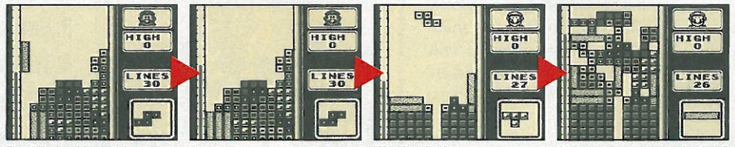
Nur nicht zu hoch

Wartet nicht zu lange auf einen bestimmten Block, denn Ihr seid dem Zufallsprinzip ausgeliefert. Löscht lieber mal zwischendurch nur ein oder zwei Reihen.



Schweißtreibendes Puzzeln um die Wette

Das Game Link-Dialogkabel macht's möglich: Wer kann als erster seine Reihen löschen und dabei die meisten Punkte sammeln? Das Vertrackte daran: Wenn der eine mehrere Reihen auf einmal löscht, bekommt der andere unerwünschte Blöcke dazu.



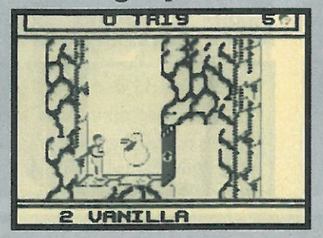
Das könnte klappen! | Super, ein Tetris! | Was ist das? | Oh, nein, wo kommt der her?

© 1990 Nintendo Co. Ltd.

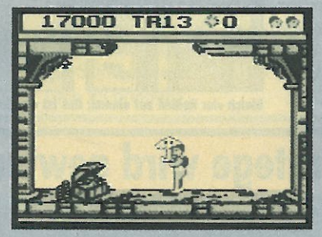
Andrea Schnabel

Alter: 25
Job: Korrespondenz
Hobbies: Fußball spielen, Fitness-Training

Lieblingsspiel: The Rescue of Princess Blobette

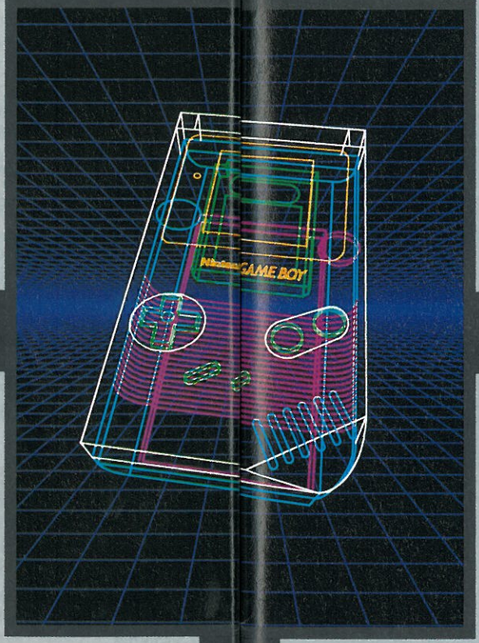


Meiner Meinung nach handelt es sich hierbei um ein tolles Suchspiel, bei dem man schon etwas Geduld aufbringen muß, um den Weg durch das riesige Labyrinth zu finden.
Vor allem die Figuren finde ich witzig – sowohl den kleinen Jungen, aber natürlich ganz besonders den Blob. Wie traurig der schaut, wenn er einen Weingummi nicht erwischt und zu was er sich alles verwandeln kann – das ist mal ein ganz neues und anderes Spielprinzip. Meine Lieblingsszenen sind die unter Wasser, wenn man in der Blob-Luftblase wie in einem U-Boot die Suche fortsetzt. Und so witzig das Spiel auch ist, manchmal ist es ganz schön nervenaufreibend zum Beispiel bei den Maschinen. Das ist echt schwer, aber solche Geduldsspiele machen mir erst recht Spaß, wenn man dran zu knabbern hat.



TOP 5

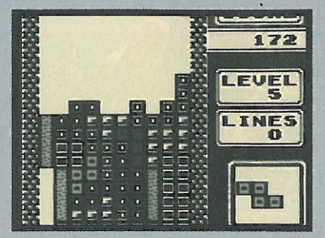
1. The Rescue of Princess Blobette
2. Tetris
3. Dr. Mario
4. Super Mario Land
5. Snoopy's Magic Show



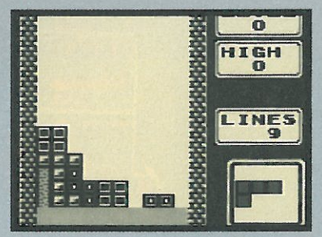
Daniela Lang

Alter: 19
Job: Konsumentenberatung
Hobbies: Surfen, Skifahren, gute Musik, mit Freunden treffen

Lieblingsspiel: Tetris



Grundsätzlich mag ich Strategiespiele, die man einfach mal zwischendurch spielen kann.
Aber Tetris ist mein absoluter Favorit – dabei kann man perfekt abschalten, das heißt sich entspannen.
Obwohl das Spielprinzip ja eigentlich ganz simpel ist, wird Tetris nie langweilig. Man selbst sorgt für Abwechslung, weil man selber bestimmt, wo man die Blöcke hinlegt und so immer wieder anderen Situationen gegenübersteht. Tetris ist ein Spiel, das sowohl Alt als auch Jung Spaß macht. Man muß schnell denken und reagieren und jeder kann sich seine eigene Strategie entwickeln.
Ich bin der Typ, der hohe Blockberge anwächsen läßt und auf den einreihigen Viererblock wartet.
Für mich die spannendste und erfolgreichste Strategie.



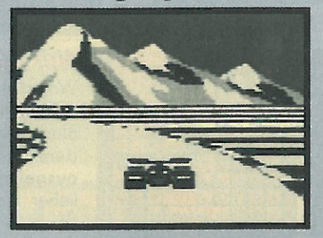
TOP 5

1. Tetris
2. Dr. Mario
3. Mario & Yoshi
4. Super Mario Land
5. Kwirk

Klaus Fuchs

Alter: 28
Job: Spieleberatung (Leadvertreter)
Hobbies: Zahlreiche Sportarten, Musik, Autos/ Motorräder

Lieblingsspiel: F 1-Race



Das Besondere an diesem Rennsimulationsspiel ist, daß man es mit bis zu vier Spielern spielen kann.
Aber nicht nur in einem Wettkampf mit Freunden ist F 1-Race ein Riesenspaß, auch allein gegen den Computer.
Für mich ist das eine richtige Herausforderung, denn man muß ja immer der Erste sein, um sich für die nächste Runde zu qualifizieren. Und dadurch, daß die Bestzeiten gespeichert werden, wird auch mein Ehrgeiz geweckt.
F 1-Race bietet ungewöhnlich viel Abwechslung durch die verschiedenen Spielmodi. F 1-Race kann man auch mal einfach so zwischendurch spielen, um abzuschalten ohne gleich Stunden dransitzen zu müssen. Selbst ungeübte Game Boy-Spieler haben hier schnell ein Erfolgserlebnis.

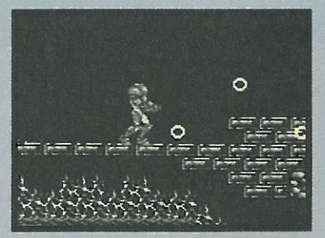
TOP 5

1. F 1-Race
2. Super Mario Land
3. Gargoyle's Quest
4. Tiny Toon's Adventure
5. Mickey's Dangerous Chase

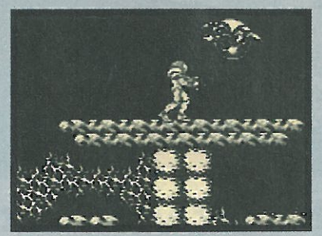
Rié Ishii

Alter: 26
Job: Publication Assistant
Hobbies: Reisen, Sprachen, Sport

Lieblingsspiel: Metroid II



Schon auf dem NES wurde Metroid zu meinem Lieblingsspiel und das gilt auch für die Game Boy-Version. Bei Metroid II muß man sich einen Weg durch komplizierte Labyrinthe suchen und man weiß nie, was einen hinter der nächsten Tür erwartet.
Der komplexe Aufbau der Planetenwelten zwingt einen, immer wieder etwas Neues auszuprobieren, um den Metroids näher zu kommen.
Wichtig dabei ist die Speicherfunktion in diesem Spiel, denn so braucht man nicht immer wieder von vorn anfangen. Besonders gefällt mir, wenn Samus sich in einen Spinnenball verwandelt und die Wände und Decken entlangrollt.
Ich mag Spiele, bei denen man nachdenken muß und meine Neugierde befriedigt wird. Und Metroid II ist so eines.



TOP 5

1. Metroid II
2. Kwirk
3. Super Mario Land 2
4. Tetris
5. Super Mario Land

Die Nintendo Spieleberater: der Schlüssel zum Erfolg!

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Hier ist er, der Klassiker unter den Spielekonsolen, das Nintendo Entertainment System, kurz NES genannt. Seit nunmehr fast zehn Jahren beherrscht diese 8-Bit Maschine den Markt und begeistert seitdem Millionen von Video-Spiel-Fans auf der ganzen Welt. Schon allein das gigantische und ständig zunehmende Potential an Spielen macht das NES einmalig. Die Bandbreite reicht von Sportspielen über Action-, Abenteuer-, Strategie- und Geschicklichkeitsspielen bis hin zu Lernspielen. Hier ist wirklich für jeden etwas dabei. Einige der Spiele sind bereits jetzt schon Klassiker und haben den Rahmen eines herkömmlichen Video-Games gesprengt. Ihre Hauptdarsteller präsentieren sich seit langem schon auch in Comics und Zeichentrickfilmen, auf T-Shirts und als Stofftiere. Titel wie Super Mario Bros., Mega Man, Zelda und Castlevania, von denen einige bereits grandiose Umsetzungen auf dem Super Nintendo erfuhren, sind nur ein paar der Titel, die in keiner gutsortierten Spielesammlung fehlen sollten.

Ein weiterer Pluspunkt des Systems sind die komfortablen Zubehörelemente, die den Spielspaß noch erhöhen. Beispielsweise der Four Score, der es vier Spielern gleichzeitig ermöglicht, Action, Spannung und Spielspaß zu erleben, in rasanten Sportspielen wie Super Spike V Ball oder Nintendo World Cup. Aber auch Gauntlet II, ein Fantasy-Spiel der Extraklasse, gibt vier Abenteurern gleichzeitig die Möglichkeit, sich ins Geschehen zu stürzen. Auch der NES-Advantage, der Joy Stick für Profis, bringt noch mehr Action ins Spiel. Mit seinen Zusatzfunktionen (Zeitlupen- und Dauerfeuereinstellung) läßt sich auch der schwerste Endgegner besiegen. Genug Gründe also, die für die Legende unter den 8-Bit Konsolen sprechen, nicht zu vergessen, daß sich allein wegen Spielen wie Super Mario Bros. 3, das seit Jahren, bei unabhängigen Videospielmagazinen auf der Spitzenposition rangiert, eine Anschaffung lohnt. NES, der preiswerte Einstieg zu nonstop Action, Spannung und Spielspaß.

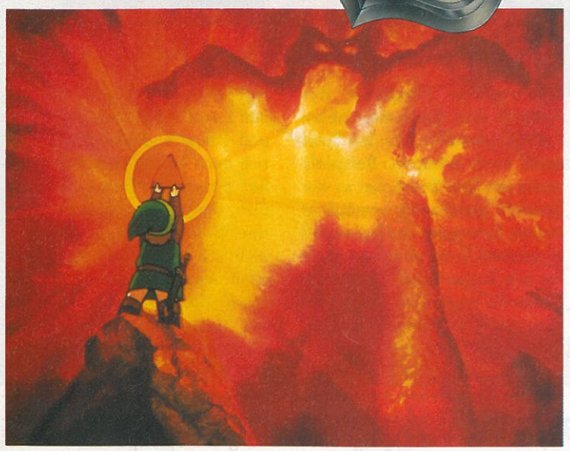
The Legend of ZELDA™

Brecht Ganons Macht!

Mit Ganon hat das Böse Einzug gehalten im Königreich Hyrule. Nur die magische Kraft des Triforce kann den Frieden zurückbringen. Doch das geheimnisvolle Dreieck ist in alle Winde verstreut! (pn)

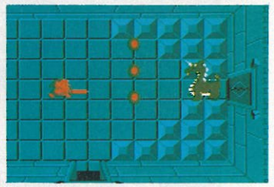
Die Macht des Triforce

Es gibt nur einen Weg, Ganon aus Hyrule zu vertreiben: Das Triforce, ein goldenes Dreieck mit sagenhaften Kräften. Doch es wurde zerbrochen und seine Einzelteile in verschiedenen Labyrinthen versteckt. Link hat nun die Aufgabe, die Teile wieder zusammenzusuchen, um Ganon den Garaus zu machen. Leichter gesagt als getan! Das Abenteuer führt Link in manch heikle und gefährliche Situation. Schließlich hat Ganon alle Bewohner Hyrules in seinen bösen Bann geschlagen. Alle? Zum Glück nicht, denn einige konnten sich rechtzeitig in Höhlen und Verliesen verstecken. Sie versuchen Link mit Ihrem Wissen und dem, was Sie an Hab und Gut retten konnten, zu helfen, wo immer es geht. Wird Link es schaffen, den Frieden nach Hyrule zurückzubringen?



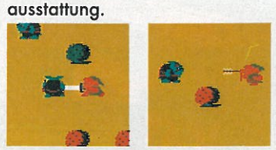
Überall wartet Hilfe

In ganz Hyrule trifft Link auf Menschen, die ihm helfen wollen, wenn auch manche dafür ein paar Rubine erwarten. Der tapfere Streiter kann sich Schwerter, Schilde, Bomben und magische Gegenstände besorgen. Eine große Hilfe in schwerem Kampfe.



Schwert und Schild

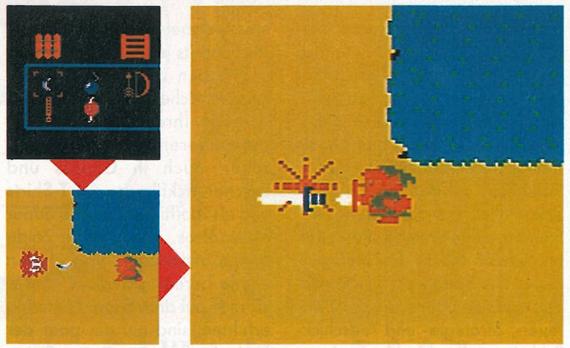
Link kann im Laufe seines Abenteuers einige Male Schwerter und Schilder finden. Die Stärke dieser Ausrüstung unterscheidet sich wesentlich von der Grundausstattung.



Bombe gegen Felsen

So manch massive Wand verbirgt ein wichtiges Geheimnis. Umso wichtiger ist es, daß Link immer ein paar Bomben vorrätig hat. Diese kann er kaufen oder aber seinen Gegnern abjagen.

Nützlicher Bumerang

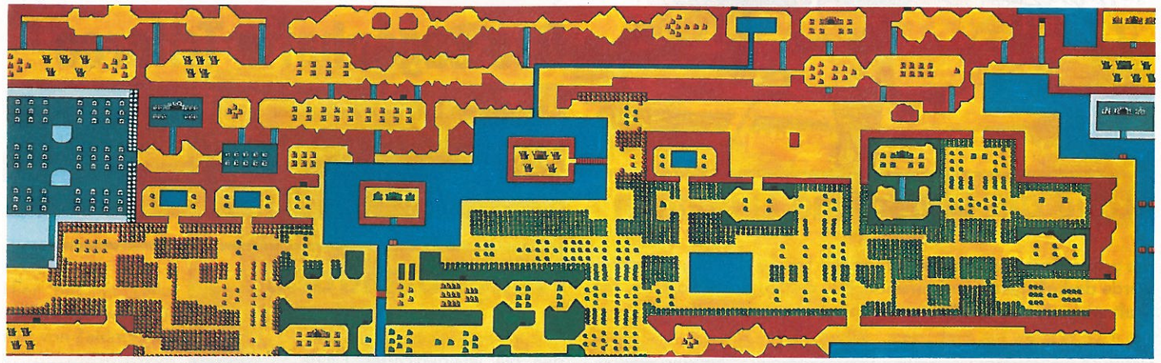


Besiegt Link einen Gegner auf Distanz, kann er dessen Hinterlassenschaften (Rubine zum Beispiel) mit dem Bumerang einsammeln.

© 1990 Nintendo Co. Ltd.

Orientierungshilfe

Das Königreich Hyrule ist ein einziges Labyrinth. Deshalb ist es wichtig, während der Suche nach dem Triforce immer mal wieder einen Blick auf die Landkarte zu werfen. Nur so könnt Ihr Link davor bewahren, hilflos herumzuirren oder in eine Falle hineinzulaufen.



Wer suchet, der findet!

Nicht nur die Suche nach den Triforce-Teilen lohnt sich für Link, sondern auch die nach bestimmten Gegenständen. Ohne diese landet der junge Mann nämlich früher oder später in einer Sackgasse. Die meisten dieser Gegenstände findet er in den Labyrinthen – sehr gut versteckt!

Das Floß

Sobald Link das Floß besitzt, kann er Wasser überwinden. Allerdings nur, wenn er an einem Landungssteg in See sticht.

Die Leiter

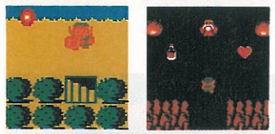
Ein sehr hilfreiches Utensil, denn man kann sie zur Brücke umfunktionieren. Das spart Umwege und bringt etwas ein.

Die Flöte

Spielt Link auf ihr eine kleine Melodie, ergreift ihn ein Wirbelwind und bringt ihn zu einem der Labyrintheingänge.

Freundliche Zeitgenossen

Einige Bewohner Hyrules haben sich in Höhlen versteckt, andere an den Seen und warten darauf, daß ein junger Held sie besucht.



Die alten Männer

Diese trifft Link in verschiedenen Höhlen an. Sie wissen eine ganze Menge über die Magie der verschiedenen Gegenstände und halten auch oft eine Überraschung bereit.

Einkaufen bei den Händlern

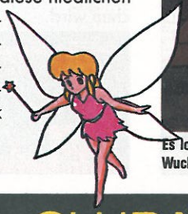
Es lohnt sich der Preisvergleich, denn manche Händler in Hyrule bieten ihre Waren zu echten Wucherpreisen an. Sie machen sozusagen ein Geschäft mit Links Not.

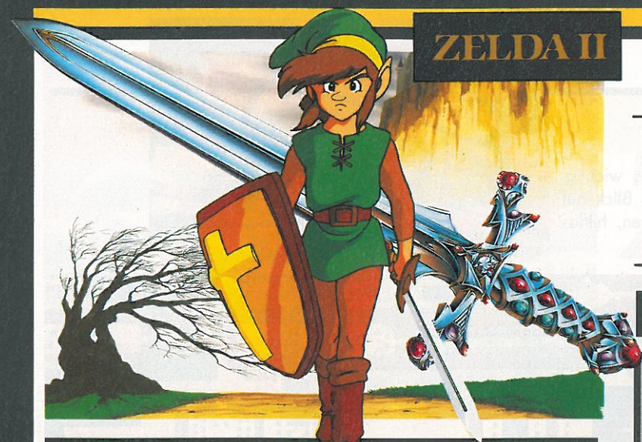
Weise alte Frauen

Niemand kennt die Legenden und Sagen Hyrules so gut, wie diese alten Frauen. Über viele Generationen hinweg bewahrten sie diesen Geschichtenschatz.

Liebreizende Feen

Bevorzugt an idyllischen Gewässern halten sich diese niedlichen kleinen Bewohnerinnen Hyrules auf. Ein Jauchzer ist schon erlaubt, wenn Link eine Fee findet.





The Adventure of LINK™

Das sagenhafte Triforce

Prinzessin Zelda von Hyrule ist in einen tiefen Schlaf gefallen. Nur die Magie des Triforce kann den magischen Bann brechen. Und nur Link kann das Triforce erringen. (pn)

Land der Sagen und Legenden

Die große Macht des Triforce sollte nicht in falsche Hände geraten und wurde deshalb geteilt und versteckt. Nur der junge Link kann mit der Kraft seiner Ahnen das Triforce wieder zusammenfügen.

Magische Kräfte

Seit vielen Generationen werden die wunderlichsten Dinge in Hyrule aufbewahrt. Nur derjenige, der sich als wahrer Held erweist, kann sie erhalten. Nachdem Link verschiedene Prüfungen besteht, ist er in der Lage diese magischen Kräfte für sich zu nutzen. Hier eine kleine Auswahl.

Der Hammer

Mit ihm kann Link Felsen zerschlagen und Bäume fällen. Der Hammer macht den Weg frei für neue Abenteuer.

Das Floß

Es erlaubt Link die Fahrt über Meere, Seen und Flüsse. An neuen Ufern warten neue Geheimnisse. Achtet auf Landungsstege!

Die Stiefel

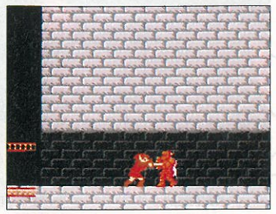
Der Überlieferung zufolge stammen sie direkt von Pegasus ab und man kann mit ihnen übers Wasser gehen.

Magische Erfahrungen sammeln

Der richtige Einsatz der Magie ist ungeheuer wichtig. Zwar findet der junge Held immer wieder Flaschen mit Magietrank, aber im entscheidenden Moment wäre es fatal, wenn ihm die Kraft fehlt.

Schild-Magie

Vor allem bei starken Gegnern wird ihm diese Magie helfen: Sie verringert den Schaden, den der Gegner Link zufügen kann.



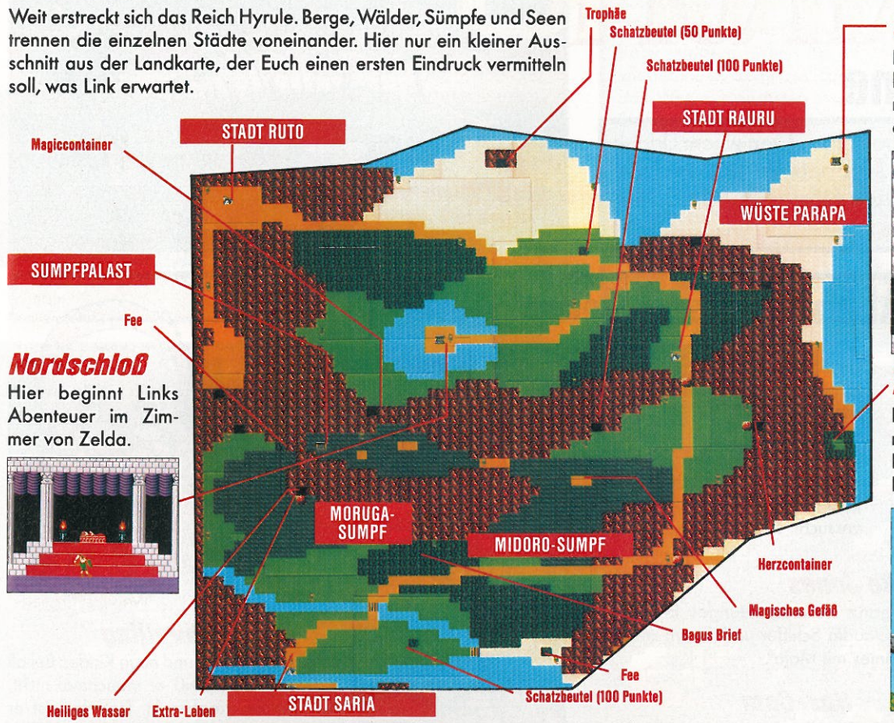
Leben-Magie

Nicht immer ist eine energiespendende Fee in der Nähe. Doch auch die Leben-Magie kann Link neue Kraft geben, die er dringend brauchen wird.

© 1990 Nintendo Co. Ltd.

Das Königreich Hyrule

Weit erstreckt sich das Reich Hyrule. Berge, Wälder, Sümpfe und Seen trennen die einzelnen Städte voneinander. Hier nur ein kleiner Ausschnitt aus der Landkarte, der Euch einen ersten Eindruck vermitteln soll, was Link erwartet.

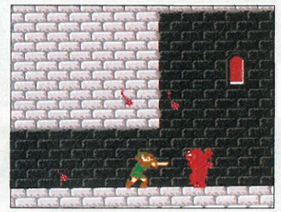


Nordschloß

Hier beginnt Links Abenteuer im Zimmer von Zelda.

Schloß von Parapa

Das erste Schloß, in dem Link hofft, dem Triforce näher zu kommen. Hier findet er die Kerze, die er in Höhlen brauchen wird.



Herzcontainer

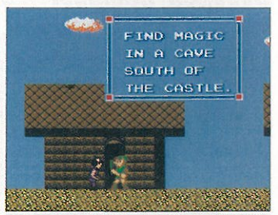
Die muß Link unbedingt einsammeln, denn nur wenn er auch die Behältnisse hat, kann er mehr Lebensenergie speichern.

In den Städten von Hyrule

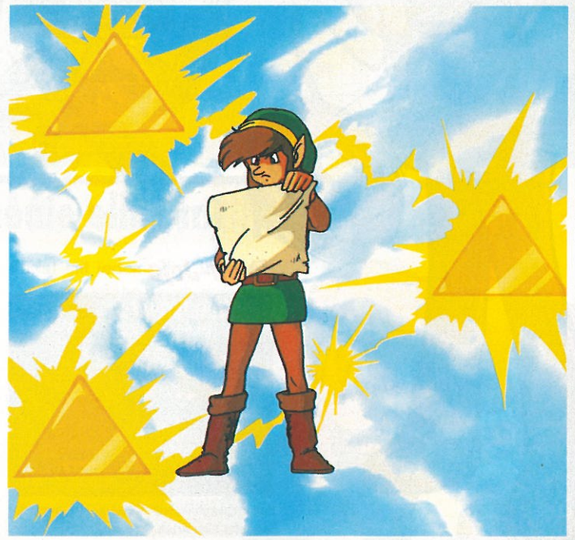
Fast jeder versucht, Link bei seinem Abenteuer zu helfen. Viele haben „nur" gute Ratschläge, aber auch denen sollte Link gut zuhören.

Eine hübsche junge Frau bietet Link ihre Hilfe an. Sie schenkt ihm frische Lebensenergie.

Eine weise alte Frau bittet Link, bei ihr eine Rast einzulegen. Das gibt frische magische Energie.



So mancher Stadtbewohner kann Link wichtige Informationen geben, die ihm weiterhelfen.



StarTropics™

Südseeträume

Wer von Euch hat nicht schon einmal von einem Urlaub in den Tropen geträumt? Jetzt habt Ihr die Gelegenheit, Euch diesen Traum zu erfüllen. Mit Mike Jones, dem Helden aus StarTropics. (cm)

Das heißeste Abenteuer aller Zeiten

Aber Vorsicht! So verlockend dieses Spiel Euch auch erscheinen mag, es ist verdammt gefährlich. Überall lauern Gefahren, von denen Ihr bis jetzt nicht einmal zu träumen gewagt hättet…

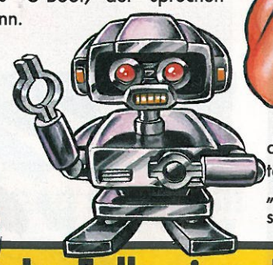
Dr. Jones, Mikes Onkel, ist verschwunden. Zuletzt wurde er in seinem Labor auf der Insel Coralcola gesichtet. Aber in letzter Zeit häuften sich auch hier seltsame Ereignisse, denen Mike jetzt auf die Spur zu kommen versucht. Helft ihm doch dabei!

Mike Jones

Ein ganz normaler Junge! Er träumt von Claudia Schiffer und ißt am liebsten „Pommes mit Majo".

Nav-Com

Der Bordcomputer in Dr. Jones' U-Boot, der sprechen kann.



Dr. Steve Jones

Niemand weiß, wonach er auf der Insel Coralcola eigentlich forscht. Manche sagen, er suche das Geheimnis der ewigen Jugend.

Coralcola Häuptling

Er hat drei Frauen und neun Kinder. Bei all diesem Chaos weiß er manchmal nicht, wo ihm der Kopf steht. Trotzdem ist er stets freundlich und hilfsbereit.

Die Schwester

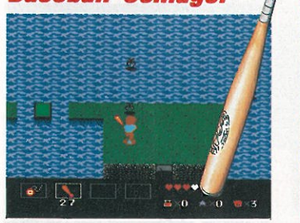
Sie ist die Einzige, die eine Ahnung davon hat, was es mit dem merkwürdigen Begebenheiten in letzter Zeit auf sich hat. „Das Kreuz des Südens", so gibt sie immer wieder von sich.

Im Falle eines Falles

Insel-Jojo

Ein ungewöhnliches Mittel gegen tropische Monster aller Arten.

Baseball-Schläger



Was ein Glück, daß Mike ein ausgezeichneter Baseball-Spieler ist.

Bola

Damit macht die Jagd auf Insel-Aliens erst richtig Spaß. Let's go!!!

© 1992 Nintendo

Der kleine Reiseführer

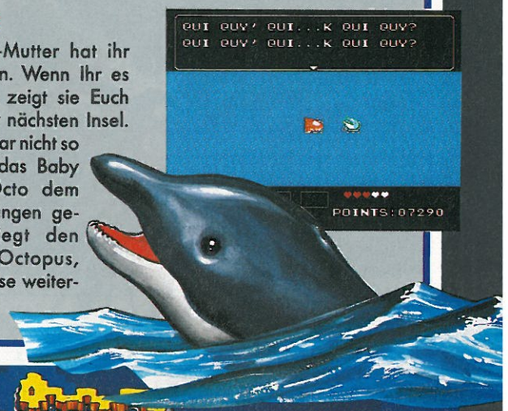
Ankunft auf Coralcola

Mit dem Helikopter landet Mike auf der Insel Coralcola, wo ihn die Eingeborenen freundlich empfangen. Nach der Befragung einiger Bewohner geht es in den gefährlichen Insel-Tunnel, wo nicht nur schleimige Riesenschnecken warten.

Keine Angst vor den Insulanern.

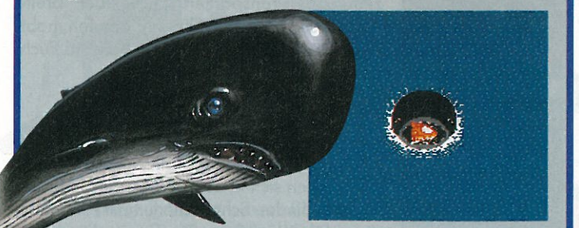
Delphine

Die Delphin-Mutter hat ihr Baby verloren. Wenn Ihr es wiederfindet, zeigt sie Euch den Weg zur nächsten Insel. Das ist aber gar nicht so leicht, denn das Baby wird von Octo dem Großen gefangen gehalten. Besiegt den mächtigen Octopus, damit die Reise weitergehen kann.



Im Inneren des Wals

Ein riesiger Wal verschluckt Mike und das U-Boot. Im Magen des Wals trifft unser Held Babboo, den Assistenten von Dr. Jones. Endlich jemand, der ihm weiterhilft.



Reden ist Silber…

Redet mit jedem, den Ihr trefft. Die Leute können Euch gute Tips für die Reise geben.

MEGA MAN 3

Mega Man gegen den Rest der Welt

Cyborg ist der Anführer der achtköpfigen Roboterarmee, gegen die Mega Man diesmal antreten muß. Die Roboter sind programmiert, das gesamte Universum in eine Schrottwüste zu verwandeln. (cm)

Endzeitstimmung

Auch Cyborg ist nur ein mechanisches Wesen, das von irgendjemandem gesteuert werden muß. Dieser Jemand ist natürlich Dr. Wily, dessen Erfindungen uns schon in den ersten beiden Mega Man Abenteuern in Atem gehalten haben. Damit ist die Aufgabe klar: Besiegt zuerst die acht Roboter, Cyborg und dann den Oberfiesling Dr. Wily.

Mega Man & Flitz

Zuerst muß Mega Man den acht Robotermeistern einen Besuch abstatten. Nach Besiegen der einzelnen Roboter erhält er anschließend ihre Spezialwaffen. Mit den acht Waffen und Flitz dem Roboterhund, seid Ihr dann optimal ausgerüstet, um in den apokalyptischen Kampf gegen Dr. Wily zu ziehen.

Ersatzteillager

Diese Gegenstände könnt Ihr immer wieder im Spiel finden. Mit ihrer Hilfe könnt Ihr Mega Man und seine Waffen neu aufladen.

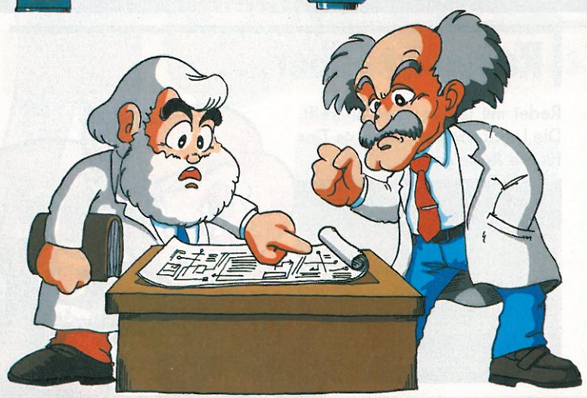
Großes Munitionsset
Füllt die Energie von Mega Mans Spezialwaffe auf.

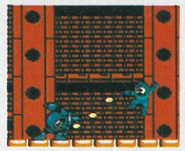
Energietank
Füllt Mega Mans Batterie (Lebensenergie) wieder vollständig auf!

Großer Energiekristall
Füllt Mega Mans Batterie (Lebensenergie) zum großen Teil auf.

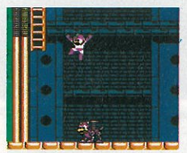
1-Up Mega Man
Ein kompletter Bausatz für einen neuen Mega Man.

Überraschungsbox
Welches Ersatzteil gerade in ihr ist, sagt der Zufallsgenerator.

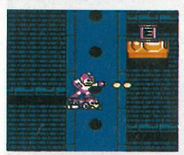




Damit es Mega Man diesmal nicht so schwer hat, wurde Flitz entwickelt. Der Roboterhund kann sich verwandeln.



Sprung-Flitz
RC – Auf Kommando fährt der Roboterhund sein eingebautes Sprungbrett aus. Hüpft mit Mega Man nun auf seinem Rücken, um in unglaubliche Höhen zu gelangen. Bedenkt, daß der Hund dabei Energie verbraucht.



Flug-Flitz
RJ – Flitz verwandelt sich ein ein kleines Flugzeug und transportiert Euch über breite Abgründe, nachdem Ihr ihn gerufen habt. Flug-Flitz kommt erst später im Spiel zu Euch, dann aber gewaltig.

Schwimm-Flitz
RM – Wählt Ihr im Steuermenü „RM" aus, dann erscheint Schwimm-Flitz. Sinnvollerweise nur dann, wenn sich in Eurer Nähe eine Wasserfläche befindet. Schwimmt nun mit Flitz durch die gefährlichen Seen.

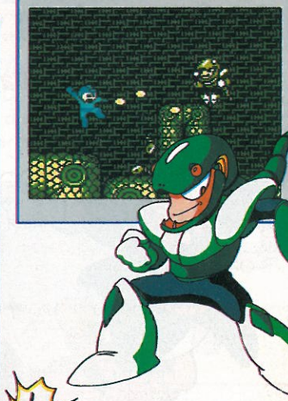
© 1991 Capcom Co., Ltd.

Start im Snake Man Sektor

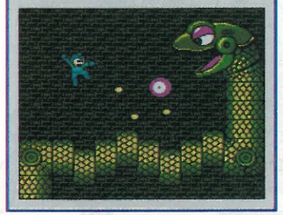
Der dritte Teil der Mega Man Serie ist weit schwieriger, als seine beiden Vorgänger. Das merkt man gleich in der ersten Stufe des Spiels, dem Snake Man Sektor. Gleich am Anfang begegnet Euch eine riesige Metallschlange, die mit Feuerbällen spuckt.

Endspurt
Auf motorisierten Wölkchen geht es jetzt nach rechts zu Snake Man. Aber Vorsicht! Irgendwer schießt mit Lenkraketen.

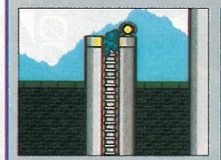
Snake Man
Snake Man bewirft Euch mit kleinen Schlangen, die auf dem Boden kriechen und bei Berührung Starkstrom-Elektroschocks austeilen. Da hilft nur Dauerfeuer und schnelle Reaktion!



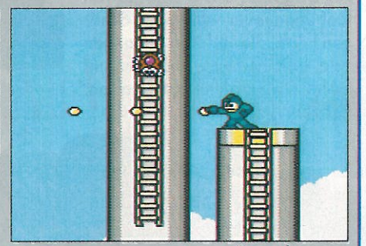
Schlangenmutter
Der verwundbare Punkt der Schlangenmutter sind ihre Augen. Am besten springt Ihr ständig auf und ab, damit Euch die Feuerkugeln nicht treffen.



Großer Energiekristall
Bevor Ihr an die Stelle mit den Lenkraketen kommt, könnt Ihr noch einmal Mega Man's Energie aufladen. Dazu müßt Ihr nur die Leiter nach oben klettern.



Ein Energiekristall am Morgen vertreibt Kummer und Sorgen!



Blechmonster

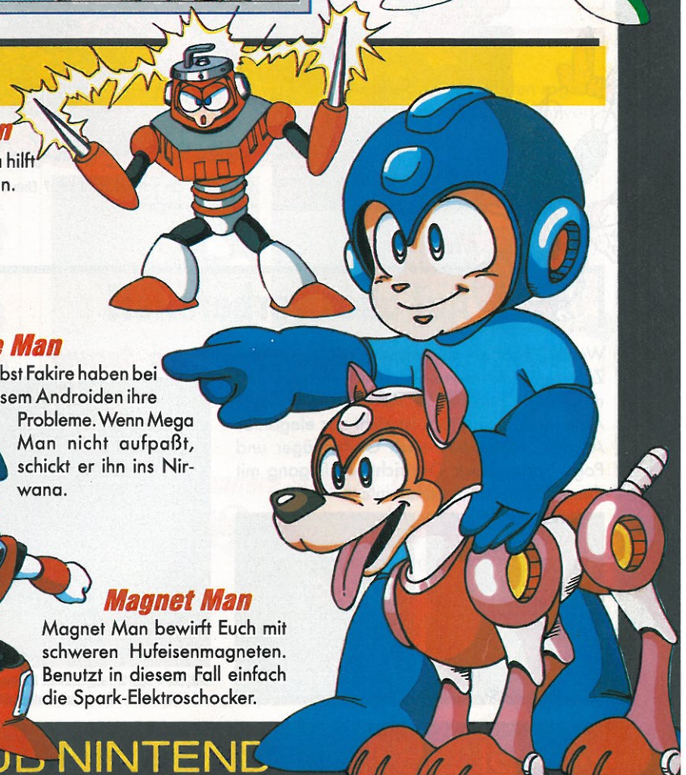
Acht Robotermeister erwarten Euch. Besucht sie am besten in dieser Reihenfolge: Snake, Gemini, Needle, Spark, Magnet, Hard, Top und Shadow Man.

Spark Man
Bei ihm sprühen die Funken. Da hilft nur die Waffe von Needle Man.

Needle Man
Selbst Fakire haben bei diesem Androiden ihre Probleme. Wenn Mega Man nicht aufpaßt, schickt er ihn ins Nirwana.

Gemini Man
Erstmals tretet Ihr gegen zwei Roboter gleichzeitig an: Die Gemini-Brüder.

Magnet Man
Magnet Man bewirft Euch mit schweren Hufeisenmagneten. Benutzt in diesem Fall einfach die Spark-Elektroschocker.



Disney's DuckTales

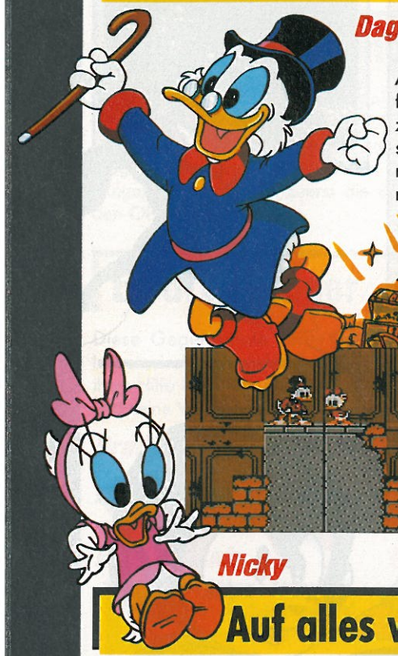
Reichtum und Abenteuer

AUCH FÜR GAME BOY

Das sind die Lebenselixiere für Dagobert Duck, dem reichsten Enterich der Welt. Zusammen mit seinen Freunden macht er sich auf die Suche nach dem Schatz der Schätze! (pn)

Fünf sagenhaft wertvolle Schätze!

Dagobert Duck



Als Dagobert das erste Mal von fünf ungeheuer wertvollen Schätzen hörte, die verloren gegangen sind, hält ihn nichts und niemand mehr. „Die muß ich einfach haben," rief er.

Tick Trick Track

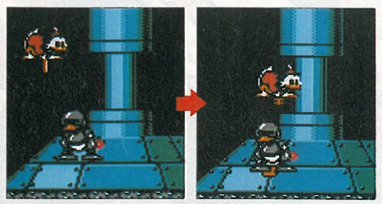
Wo mögen die Schätze wohl sein? Eine abenteuerliche Suche beginnt.

Nicky

Quack, der Bruchpilot

Auf alles vorbereitet!

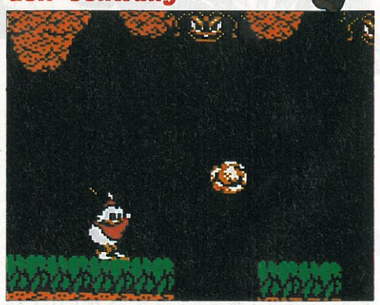
Wenn Dagobert so loszieht, mit Stock und Zylinder, vermutet man nicht auf Anhieb, daß er bestens gerüstet ist für ein waghalsiges Abenteuer. Sein Stock ist nicht nur elegantes Accessoire, sondern auch Golfschläger und Pogo-Sprungstock. Der richtige Umgang mit dem Stock ist nicht ganz einfach.



Pogo-Sprung

Mit der Pogo-Sprungtechnik lassen sich nicht nur Gegner einschüchtern, sondern auch Truhen öffnen.

Golf-Schwung

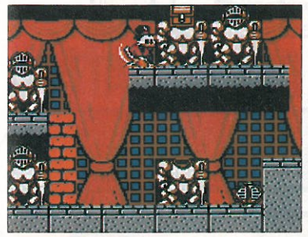


Das Timing muß beim Golf-Schwung stimmen, dann kann man Steine locker durch die Gegend pfeffern.

© 1990 Walt Disney, TM Capcom USA, Inc.

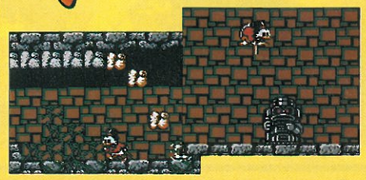
Eine Reise um die Welt und mehr

Die Suche nach den sagenhaften Schätzen führt Dagobert und seine Freunde um die ganze Welt und sogar ins Weltall.



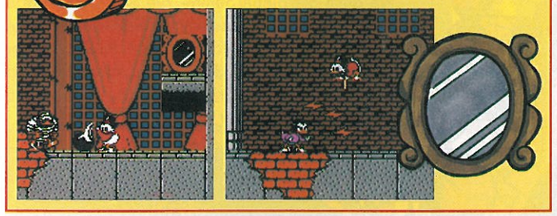
Am Amazonas

Urwald und dunkle Höhlen prägen diesen Landstrich, über den der Inka-Steinkönig wacht. Dagobert schreckt das aber nicht.



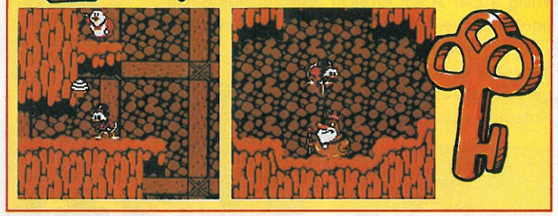
Transsilvanien

Gundel Gaukley ist schon lange ein Dorn im Auge Dagoberts. In ihrem unheimlichen Schloß spukt es ganz schön. Da heißt es Nerven behalten!



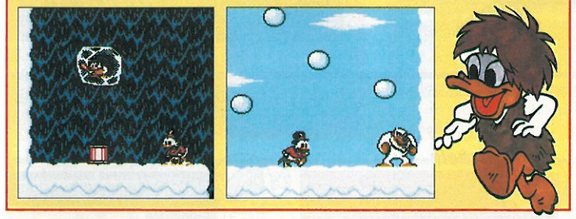
Afrikanische Minen

Hier kennt sich Dagobert gut aus, denn als junger Mann hat er in diesen Minen Diamanten gesucht. Dieses Mal aber bekommt er es mit einem bösen König zu tun.



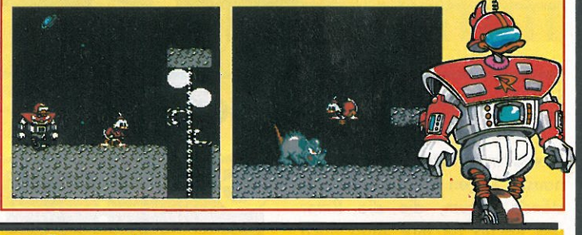
Im Himalaya

Dieses eisige Dach der Welt bringt es an den Tag: Es gibt doch einen Yeti und er ist riesengroß. Dagobert sollte hier nicht ins Rutschen kommen.



Auf dem Mond

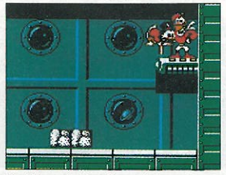
Sogar ins Weltall führt die Suche nach den sagenhaften Schätzen. Und eine Frage wird beantwortet: Es gibt doch Leben auf dem Mond!



Schätze am Wegesrande nicht verachten!

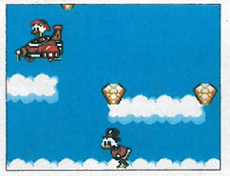
Natürlich sucht Dagobert nach den „sagenhaften Schätzen", aber das heißt nicht, daß er einen Diamanten am Wegesrande einfach liegenlassen würde. Liebe macht blind, aber Reichtum nicht. Das Sammeln der „kleinen Schätze" lohnt sich, auf alle Fälle.

Noch einmal



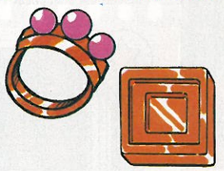
Ein Flug mit Quack zurück zur Basis lohnt sich, wenn man geldgierig ist.

Big Bonus



Sobald Dagobert 70 000 Dollar hat, kommt Quack und entführt ihn.

Besondere Schätze



Neben den 5 sagenhaften Schätzen gibt es noch zwei weitere Schätze.

Offenes Ende

Wie die Suche nach den fünf sagenhaften Schätzen ausgeht, ist schwer vorauszusagen. Es kommt nämlich nicht nur darauf an, ob Dagobert die besagten fünf gefunden hat. Je höher der Kontostand, desto furioser das Happy End.

Chip und Chap – Ritter des Rechts

Walt Disney präsentiert...

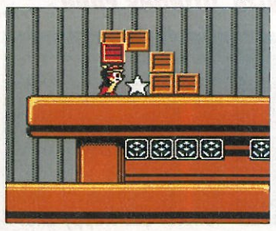
... ein lustiges Abenteuer mit den beiden Streifenhörnchen Chip und Chap. (cm)

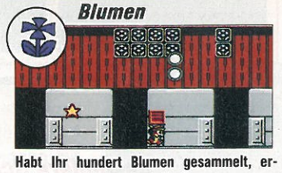
Gemeinsam gegen Al Katzone

Es ist Morgen in Entenhausen, als plötzlich ein lauter Schrei die harmonische Stille durchbricht. Kurz darauf hört man das schallende Gelächter eines Katers. Was ist nur geschehen? – Völlig außer Atem erreicht Samson das Baumhaus der beiden Streifenhörnchen Chip und Chap: „Aufstehen, Ihr beiden! Etwas Furchtbares ist geschehen. Ich habe gerade gesehen, wie sich Al Katzone unsere Freundin Trixi geschnappt hat. Ich weiß nicht, wo er sie hinbringt, aber wir müssen sie retten." Sofort machen sich die drei auf den Weg, den Spuren von Al Katzone zu folgen. Unterwegs treffen sie auch die Biene Summi, die sich der Gruppe sofort anschließt. Zusammen sind sie jetzt die RITTER DES RECHTS. Und auf Ihrem Banner steht das Motto: „Wir helfen, wo immer wir können und wann immer jemand in Not ist!"

Benutzt diese Gegenstände!

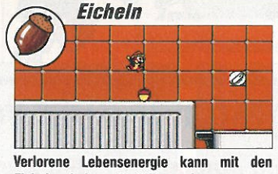
Überall in den Straßen von Entenhausen liegen nützliche Gegenstände herum, die die Ritter des Rechts für ihre Jagd nach Al Katzone gut gebrauchen können. Schaut vorsichtshalber in alle Kisten, die am Wegesrand liegen.





Blumen

Habt Ihr hundert Blumen gesammelt, erscheint ein blinkender 1-Up Stern.

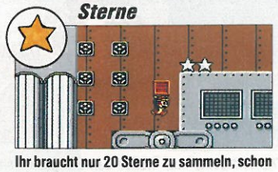


Eicheln

Verlorene Lebensenergie kann mit den Eicheln wieder aufgefüllt werden.

Stahlkisten

Darunter kann man sich nicht nur verstecken, auch Treppen kann man bauen.



Sterne

Ihr braucht nur 20 Sterne zu sammeln, schon erscheint ein 1-Up Stern.

Schatztruhen

Manchmal versteckt sich Summi in den Schatztruhen, die Ihr nur selten findet.

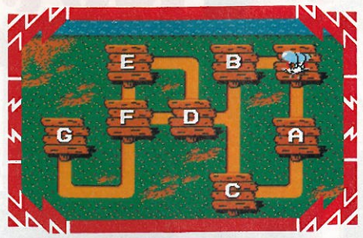
Schwarze Bomben

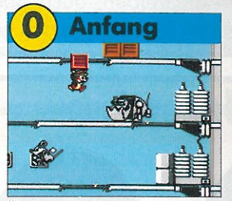
Warum auch nicht? Mit schwarzen Bomben zu werfen, macht riesigen Spaß.

TM © 1990 Walt Disney

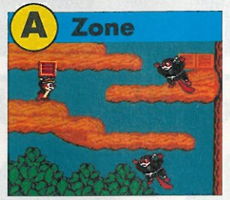
Abenteuer in Entenhausen

Die Heimat von Donald und Mickey kann ganz schön gefährlich sein. Zumindest für zwei kleine Streifenhörnchen, wie es Chip und Chap sind. Außerdem hat Al Katzone erstaunlich viele Freunde unter den Tieren, wie zum Beispiel die mechanischen Bulldoggen.

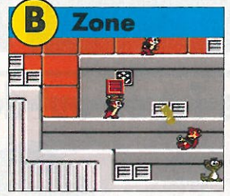




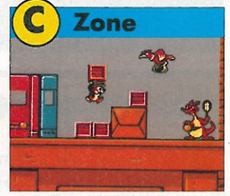
Über Hochspannungsleitungen geht es in das erste Gebäude.



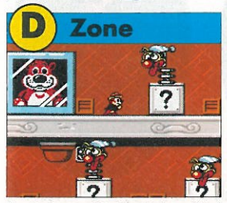
Auf der großen Eiche tummeln sich gefräßige Raupen und kleine Hexen.



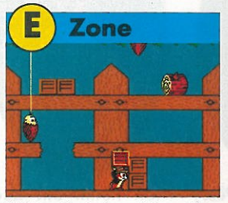
In der Großküche des Cafés kocht das Wasser in den Töpfen. Achtung, heiß!



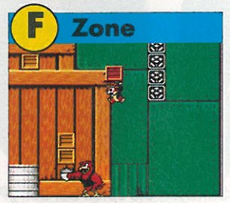
In der Stadtbücherei liefern sich die Känguruhs ein Tennismatch.



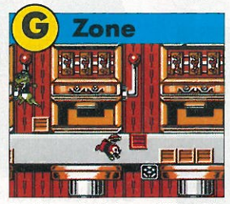
Am Ende wartet ein riesiger Spielzeugroboter auf unsere Freunde.



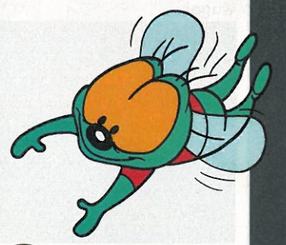
Auf einem Boot müssen Chip und Chap nun den großen Fluß überqueren.



Nun seid Ihr in den Maschinen einer gigantischen Fabrikhalle gelandet.

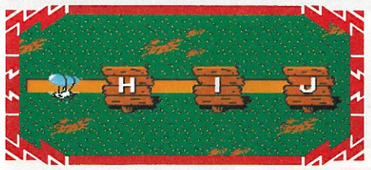


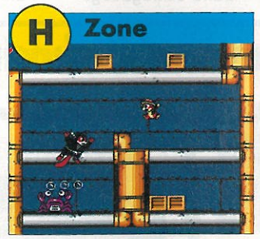
Ein kleines Spielchen gefällig..? In Al Katzones Spielhölle kein Problem.



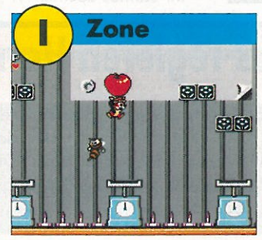
Die Suche geht weiter

Fast haben Chip und Chap den fiesen Kater gefunden, der ihre Freundin entführt hat.

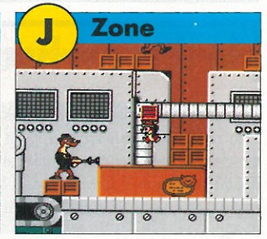




Solch ein verwirrendes Labyrinth hat die Welt noch nicht gesehen.



Das Büro von Big-Boss Al Katzone führt ein seltsames Eigenleben.



Am Ende dieser Stufe erwartet Euch das finale Duell mit Al Katzone.

Doppelter Spaß im 2 Spieler-Modus

Zweifellos ist „Chip und Chap" eines der besten Spiele für das NES, das man gleichzeitig zu zweit spielen kann. Entweder im Wettkampf oder zusammen im Teamwork – auf jeden Fall ein Riesenspaß!

Maniac Mansion™

Das Haus am Ende der Straße...

birgt so manches Geheimnis. Nicht nur, daß hier Freaks ihr Unwesen treiben, auch Sandy, die Freundin von Dave, wurde hier zum letzten Mal gesehen... (mm)

Sieben coole Typen auf dem Weg ins Ungewisse

Natürlich wollen alle helfen, Sandy zu befreien. Doch sieben Leute würden zu sehr auffallen, deshalb können sich immer nur 3 ins Haus wagen.

Der Freund von Sandy. Sehnsüchtig vermißt er ihr sanftes Lächeln...

Sie spielt bei den „Pussy Kisses", einer Punk-Band Schlagzeug.

Man nennt ihn auch Einstein: Bernie, der Elektronikfreak.

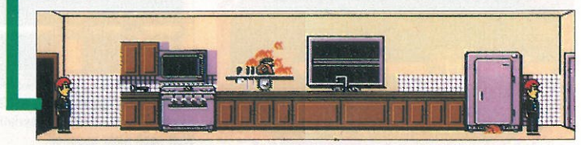
Auch Syd ist Musiker, er spielt Keyboard in einer Techno-Band.

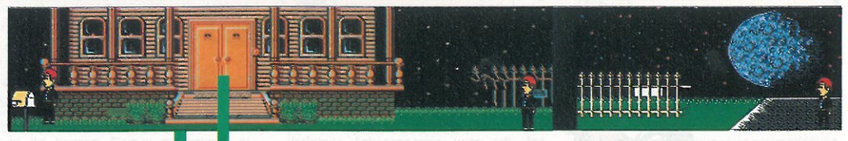
In diesem Haus regieren Horror und Wahnsinn!

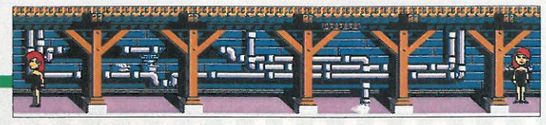
Nachdem die sieben entschieden haben, welche drei Freunde sich zuerst ins Haus wagen, geht es los. Das erste Problem stellt sich an der Tür: Wo ist der Schlüssel? Wie kommen wir ins Haus? Die Freunde finden schließlich den Schlüssel. Nun liegt die Eingangshalle vor ihnen, jetzt ist Vorsicht geboten.

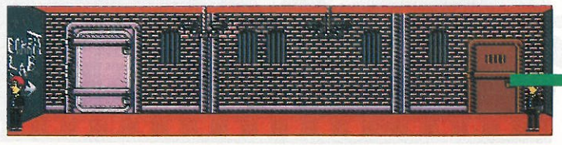
Die Tür ist verschlossen, aber der Schlüssel irgendwo versteckt. Jetzt gilt es, alles abzusuchen...

Um das Wasser aus dem Pool zu lassen, müßt Ihr in diesem Raum einen Schalter betätigen.



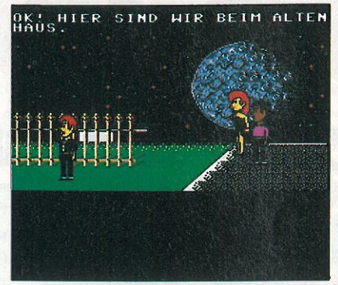






Man spricht deutsch im Horror Haus

Maniac Mansion ist mit komplett deutschen Screen-Texten ausgestattet. Ihr dürftet also keine Probleme damit haben, das Haus gründlich zu erforschen. Die Spiel-Aktionen werden wie folgt ausgeführt. Zunächst entscheidet Ihr, mit welcher Figur eine Aktion gestartet werden soll. Dann kann eines der zwölf Kommandos gewählt werden, das die ausgesuchte Person dann ausführt. Zur Wahl stehen unter anderen die Kommandos: Gehen, öffnen, ziehen, drücken, einschalten, geben usw.



Sie will Schriftstellerin werden, zur Zeit schreibt sie Horror-Romane.

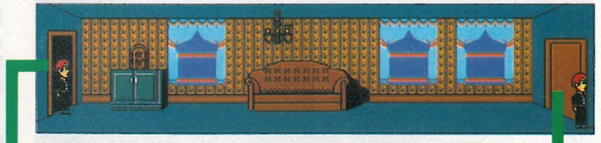
Er ist Experte für Telephone und kann jedes reparieren.

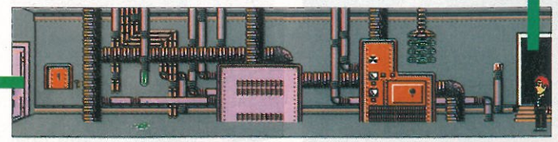
Ein Hobby-Fotograf, der auch seine Filme selbst entwickeln kann.

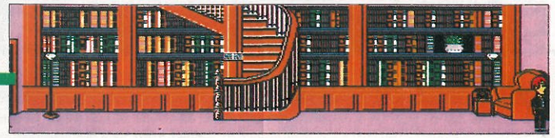
Diese verwirrten Gestalten hausen unter anderen in Maniac Mansion. Verrückte Wissenschaftler, entlaufene Irre, verwirrte Krankenschwestern und viele mehr. Sie halten Sandy gefangen.

Schlüssel sind in diesem Spiel sehr wichtig, denn viele Türen sind verschlossen, also, alle aufsammeln!

Sammelt alles auf, vielleicht könnt ihr es einmal verwenden.







© 1990 Jaleco USA Inc.

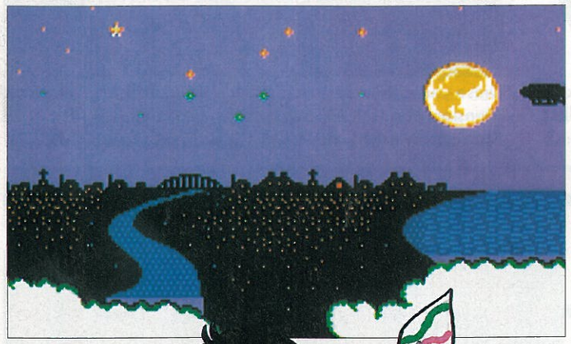
Little Nemo DREAM MASTER*

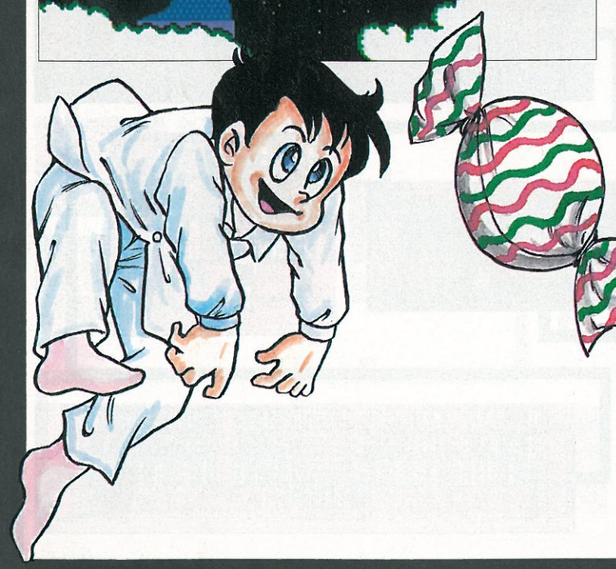
Schlaft gut und träumt schön!

Halt, so war das nun nicht gemeint . . . – „Little Nemo" ist nämlich alles andere, als ein Spiel zum Einschlafen. Traumhafte Grafiken und zahlreiche originelle Spielideen entführen Euch in das Schlummerland. (cm)

Verzaubertes Schlummerland

Die Botschafterin von Schlummerland lädt Nemo eines Nachts in ihr Reich ein. Der hat zwar zunächst keine Lust, läßt sich durch eine Tüte Bonbons dann aber doch dazu überreden. Im Schlummerland hat der König der Alpträume inzwischen alle Bewohner in Tiere verwandelt.





Schlüssel sammeln

Um zu dem gräßlichen Alptraumkönig zu gelangen, müßt Ihr zunächst durch das Schlummerland reisen. Am Ende eines jeden Abschnittes kommt Ihr an ein großes Türschloß.

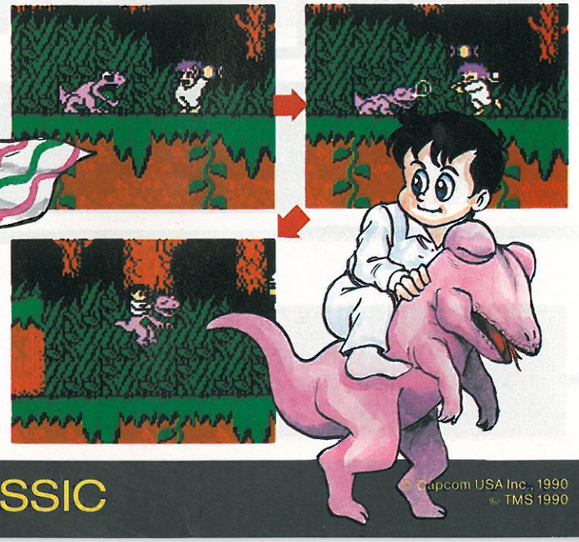
Das Ziel ist es, alle Schlüssel des jeweiligen Abschnittes zu finden, damit sich das Schloß am Ende öffnet.

Manchmal sind die Schlüssel sehr gut versteckt. Sucht am besten alle Winkel im Schlummerland ab.

Zum Schluß öffnet sich das Schloß und Ihr könnt hindurch gehen. Der nächste Traum wartet auf Euch.

Auf Tieren reiten

Ohne die Hilfe einiger Tiere im Schlummerland wäre Nemo hoffnungslos verloren. Aber welches Tier ist Freund, welches Tier nicht. Das ist eine Frage, die Nemo nur mit Hilfe seiner Bonbontüte beantworten kann. Werft drei Bonbons und – Überraschung – auf manchen Tieren könnt Ihr jetzt reiten, oder in Ihre Haut schlüpfen.



© Capcom USA Inc., 1990
© TMS 1990

Eure Freunde im Schlummerland

Eine kleine Geste hat manchmal große Wirkung. Werft den Tieren von Schlummerland Bonbons ins Maul. Manche bleiben stehen, andere sind freundlich.

Der Frosch

Im Kostüm des Frosches könnt Ihr besonders hohe Sprünge machen und schwimmen.

Die Maus

Eine wirklich resolute Maus, die auch mal mit dem Hammer zuschlägt, wenn es sein muß.

Der Gorilla

Mit ihm könnt Ihr Wände und Bäume hochklettern. Auch seine Rechte ist beachtlich.

Die Hornisse

Mit der Hornisse könnt Ihr kleine Rundflüge machen.

Die Krabbe

Ein Meeresbewohner, auf dessen Rücken Ihr Euch durch die Erde graben könnt.

Acht sagenhafte Traumwelten

Die Nacht ist lang . . . lang genug, um acht aufregende Träume zu haben, von denen sich jeder völlig vom anderen unterscheidet. In jedem Traum trefft Ihr auf andere Bewohner des Schlummerlands, manchmal trefft Ihr sogar auf neue Freunde. Alles in allem steht Euch eines der aufregendsten und schwierigsten Abenteuer auf dem NES bevor.

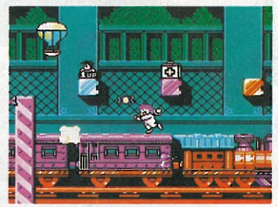
Traum Nr. 1

Gefährliche Riesenschnecken tummeln sich im großen „Pilzwald".

Traum Nr. 2

Im „Blumengarten" trefft Ihr das erste Mal auf den Gorilla und die Hornisse.

Traum Nr. 3



Auf der Modelleisenbahn fährt der kleine Nemo durch das „Spielzeughaus".

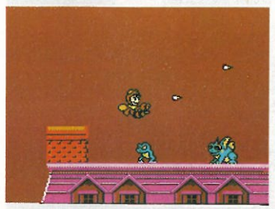
Traum Nr. 4

Auch der Fisch kann helfen, wenn Nemo im „Meer der Nacht" schwimmt.

Traum Nr. 5

In „Nemos's Haus" sind die Schlüssel für das Türschloß ganz besonders gut versteckt.

Traum Nr. 6



Eine haarsträubende Flugpartie in den „Wolkenruinen" erwartet Nemo diesmal.

Traum Nr. 7

Unaufhaltsam nähert sich diese Nacht dem Ende. Der vorletzte Traum.

Traum Nr. 8

Am Ende dieses Traums wartet der König der Alpträume. Aber der Weg zu ihm ist sehr weit und beschwerlich! Aber keine Panik . . .

DR. MARIO™

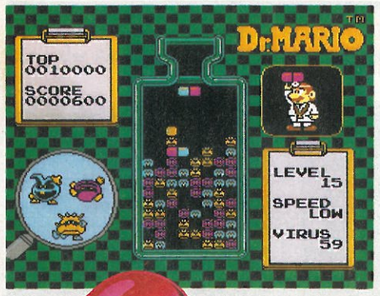
Eine geht noch rein!

NINTENDO AUCH FÜR GAME BOY

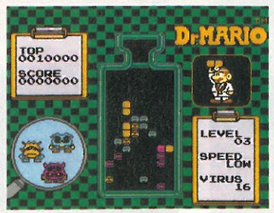
Na klar, jetzt hilft kein Jammern und kein Klagen, es geht den Viren an den Kragen! Mit Dr. Marios einzigartigen Vitaminpillen. (ak)

Pillen drehen durch!

Jeder, der 'mal Schnupfen hatte, weiß es: Mit Viren ist nicht zu spaßen. Aber es macht Spaß, ihnen den Garaus zu machen. Also: Immer wenn ein Virus mit drei gleichfarbigen Pillen in Kontakt kommt, löst er sich in Wohlgefallen auf. Zunächst wirft Dr. Mario die Vitamine in einer normalen Geschwindigkeit in die Flasche, aber das ändert sich. Fazit: Pillen drehen ohne Ende.



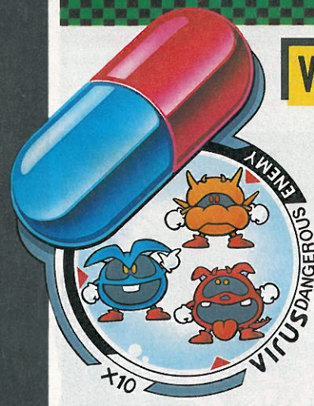
Viren am Ende!



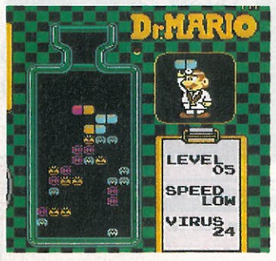
Zwei gleichfarbige Pillen auf einen Virus packen ...

... die dritte Pille dazu, gibt dem Virus den Rest.

Von oben nach unten...

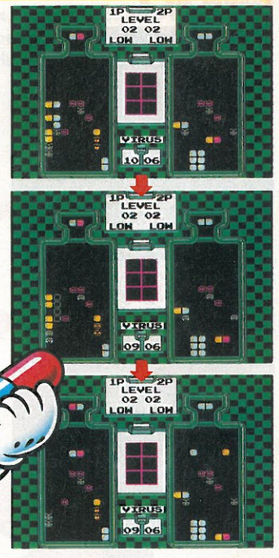


... lassen sich die Viren bestens bekämpfen. Im manchen ausweglosen Situationen hilft es, die Pillen entweder durch Drehen in die richtige Lage zu bringen oder durch seitliches Rutschen in eine Lücke zu manövrieren. Schnelle Reaktion und Geschicklichkeit sind immer gefragt, egal welchem Virus es mit welchem Vitamin an den Kragen geht.

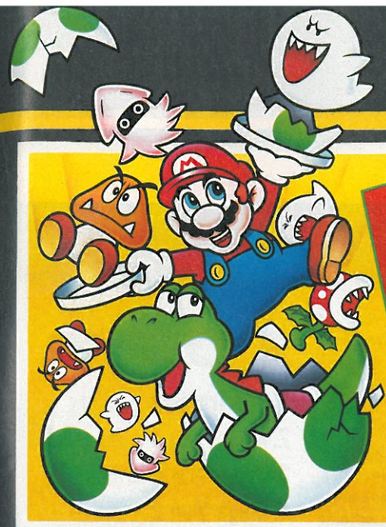


Zweifacher Spaß im Team!

Lust, auf eine Partie Virenjagd mit einem Freund oder einer Freundin? Kein Problem – Dr. Mario bietet auch eine 2-Spieler Option. Immer dann, wenn einer der Spieler mehrere Viren-Reihen auf einmal verschwinden lassen konnte, bekommt der andere diese Pillen in seine Flasche geworfen!



© 1991 Nintendo Co. Ltd.



MARIO & YOSHI™

Ei, ei, ei – ein Dino!

NINTENDO AUCH FÜR GAME BOY

... einer? Mitnichten: Dinos gibt es überall – Dinos können eine richtige, süße Landplage werden! Jedoch nur, wenn es genug Dino-Eier gibt. Und die gibt es in Mario & Yoshi in Hülle und Fülle – aufgepaßt! (ak)

Zwei Spielarten für Dino-Fans:

Mario und Yoshi enthält ein ähnliches Spielprinzip wie Tetris. Auch hier geht es darum, Elemente, die von oben fallen, abzubauen. Nur müssen hier Tabletts jongliert werden, bis gleichartige Elemente verschwinden. Eierschalen spielen die Hauptrolle: Elemente, die zwischen zwei Eierschalenhälften eingeklemmt werden, verschwinden und verschieden große Yoshis erscheinen.

B – Typ

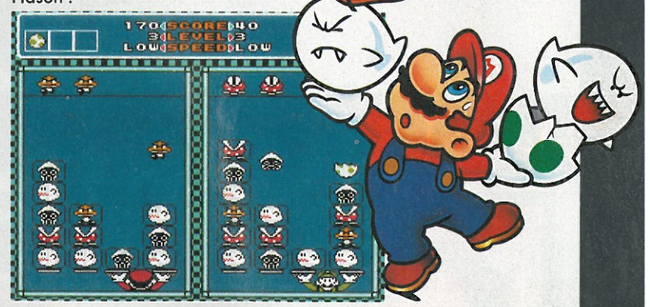
Soviele Levels wie möglich sind zu lösen.

A – Typ

Es gilt, soviele Tabletts wie möglich abzuräumen: Punktesammeln!

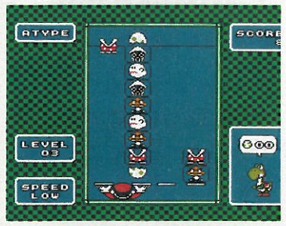
Nicht nur alleine ...

... sondern auch zu zweit macht Mario & Yoshi Spaß und kann natürlich auch zu zweit gespielt werden. Wenn ein Yoshi ausschlüpfen kann, bekommt der Gegenspieler zusätzliche Symbole auf's Tablett. Außerdem gewährt die individuelle Levelanzahl die Chancengleichheit. So haben auch Mario & Yoshi-Neulinge eine Chance gegen „alte Hasen".



Bitte ein Dinosandwich auf Ei!

Je mehr Elemente zwischen zwei Eierschalen eingeklemmt werden, um so größer ist der ausschlüpfende Yoshi. Und je größer der Yoshi, desto mehr Punkte werden gutgeschrieben. Wer im 2-Spieler-Modus zuerst ein Tablett abräumt, hat gewonnen.



Kleiner Yoshi

Ein kleiner Yoshi bringt magere 50 Punkte. Dies ist allerdings viel Gegenwert für einen kleinen Quälgeist.

Yoshi

100 Punkte für einen normalen Yoshi, der auch bereits gefräßiger ist. Aber solange er sich an Gumbas erfreut...?

Flügel-Yoshi

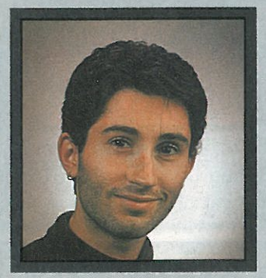
200 Punkte für einen Flügel-Yoshi, der mehr Energie verbraucht und gut gefüttert werden muß.

Stern-Yoshi

500 Punkte winken für einen Sternen-Yoshi, der mit 7 gegnerischen Elementen gefüttert werden muß.

© 1992 Nintendo

Claude M. Moyse



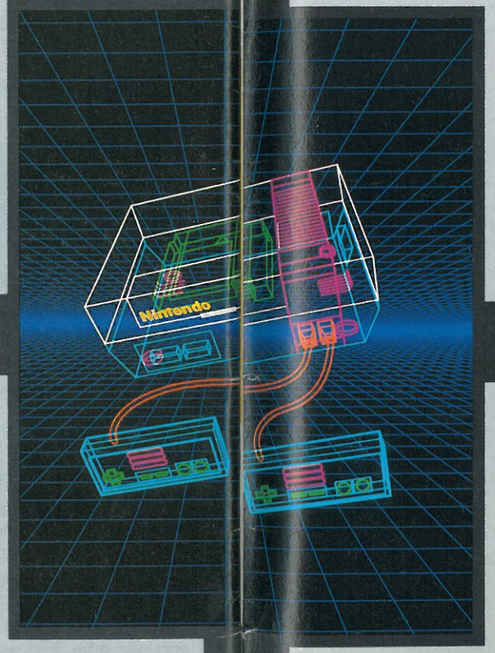
Alter: 24
Job: Redaktion
Hobbies: Musik, Lesen, Schreiben, Tanzen

Lieblingsspiel: StarTropics

Warum ich „StarTropics" mag? – Nun, weil ich Adventures mag! Aber ehrlich gesagt, brauche ich eine Abwechslung zu der mystischen Atmosphäre der meisten Adventure-Spiele.
Bei „StarTropics" ist das endlich mal anders. Hier scheint stets die Sonne, fröhliche Rhythmen begleiten mich während des Spiels und ich muß ausnahmsweise mal keine Prinzessin vor irgendwelchen Monstern retten.
Mit „StarTropics" kann ich mich wirklich für einige Stunden der Realität entziehen und als „Mike Jones" gefährliche Abenteuer in der Phantasiewelt der Tropen erleben.
Darüberhinaus gibt es im Spiel eine ganze Menge Rätsel, die zu lösen sind, und originelle Einfälle von den Programmierern.
Ganz besonders witzig finde ich die Gespräche mit den Inselbewohnern.

TOP 5

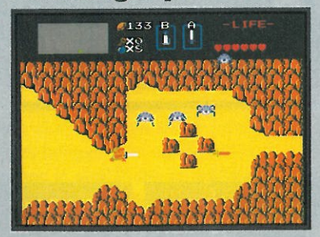
1. StarTropics
2. Mega Man 4
3. Super Mario Bros. 3
4. Mega Man 2
5. Chip & Chap



Harald Ebert

Alter: 23
Job: Korrespondenz
Hobbies: Spiele aller Art, Musik, Oldtimer

Lieblingsspiel: The Legend of Zelda



Ich bin ein echter Rollenspielfreak. Meine Neugier läßt mir keine Ruhe bis ich nicht die tiefsten Gewölbe und unheimlichsten Kerker erforscht habe.
Mir macht es einfach Spaß, mich in einer Atmosphäre von Mystik und Legenden auf eine abenteuerliche Suche zu machen und dabei kniffelige Rätsel zu lösen. The Legend of Zelda ist da genau das Richtige für mich.
Die Hintergrundgeschichte ist toll. Und während des Spiels kommt das Gefühl für eine ganz andere Zeit und eine andere Welt rüber.
Außerdem finde ich gut, daß man seine Spielfortschritte abspeichern kann, so daß man auch wirklich weiterkommt und nicht immer wieder von vorn anfangen muß.

TOP 5

1. The Legend of Zelda
2. Star Tropics
3. Super Mario Bros. 3
4. Battle of Olympus
5. The Adventure of Link (Zelda II)

Annette Zang

TOP 5

1. Maniac Mansion
2. Snake Rattle'n'Roll
3. Mega Man 3
4. Crack Out
5. Dr. Mario

Lieblingsspiel: Maniac Mansion

Eigentlich bin ich ja mehr ein Fan von Geschicklichkeitsspielen, aber Maniac Mansion ist die große Ausnahme.
Die Idee zu diesem Text-Adventure ist ganz einfach toll.
Man kann so viel ausprobieren und bekommt das Gefühl, richtig mit Dave und seinen Freunden zu reden. Ich weiß nicht, wie oft mir das Haus schon in die Luft geflogen ist, aber eine solche Schlappe spornt mich erst recht an.
Aber bei Maniac Mansion muß man nicht nur spannende Geheimnisse entschlüsseln, sondern man hat auch viel Spaß.
Das witzigste Erlebnis hatte ich im Badezimmer. Ich hatte meinem Begleiter befohlen „Benutze die Toilette" und was antwortet der? „Dazu wäre ich ganz gern allein." Auf solch eine Antwort war ich nicht gefaßt.

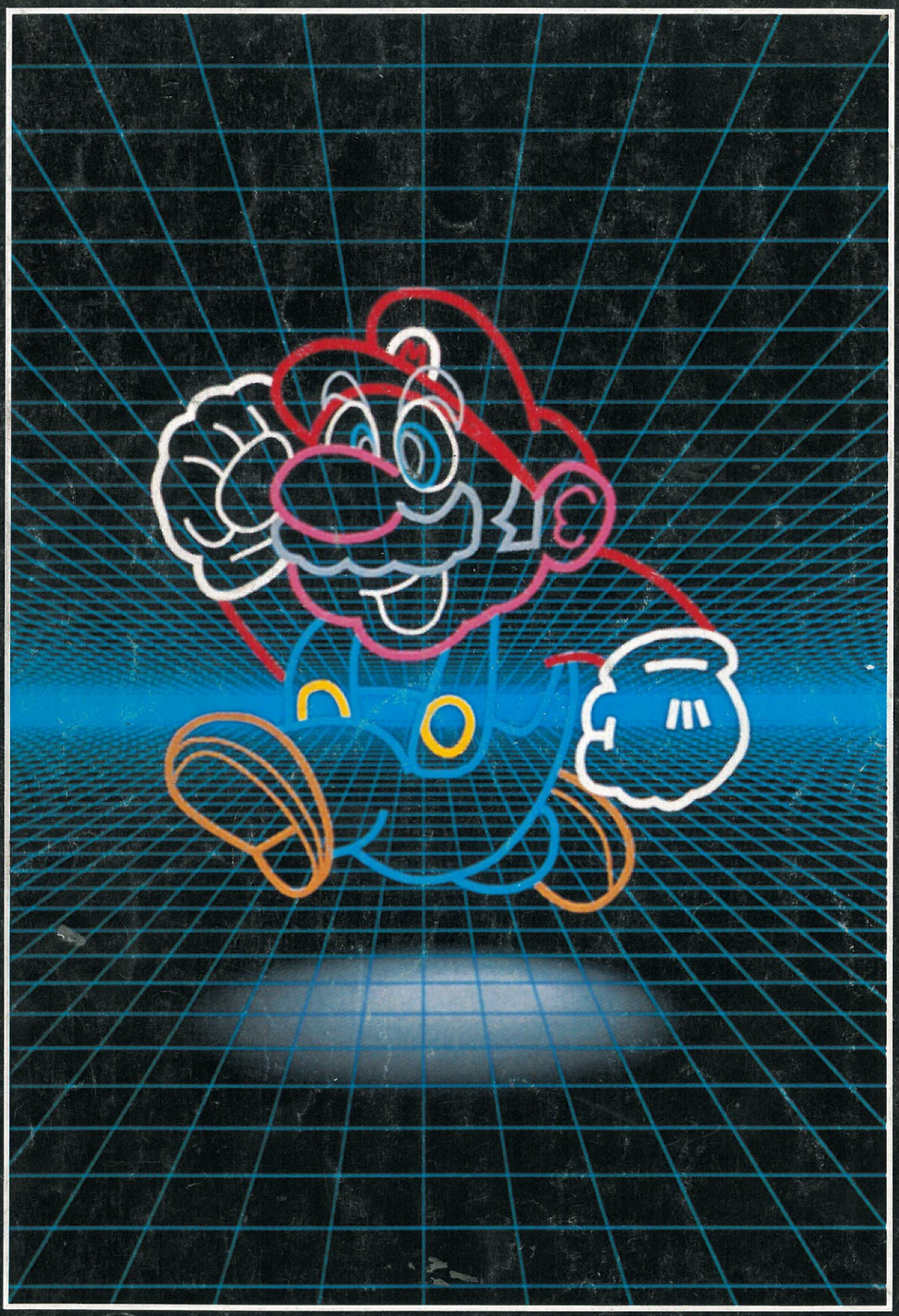
Alter: 23
Job: Korrespondenz
Hobbies: Ballonfahren

Angelika Raugust

Lieblingsspiel: Dr. Mario

Normalerweise mag ich ja Adventure-Spiele, aber auf dem NES ist Dr. Mario unschlagbar.
Da ich ein geselliger Mensch bin, mag ich Spiele, die man wirklich mit Freunden zusammen spielen kann.
Bei Dr. Mario macht es eigentlich erst zu zweit so richtig Spaß – dann wird die Virusjagd zu einem heißen Wettkampf. In Level 15 High geht es dann so richtig ab. Man muß nicht nur geschickt und schnell sein bei diesem Spiel, sondern auch klug vorausplanen, damit möglichst viele Pillen-Teile beim Mitspieler in die Flasche fallen.
Bei so viel Spielwitz und einer so phantastischen Grundidee ist es dann auch unwichtig, ob da nun eine Mordsgrafik auf dem Bildschirm ist.
Man hat sowieso keine Zeit, darauf zu achten, will man die Krone erringen.

TOP 5

1. Dr. Mario
2. Star Tropics
3. The Legend of Zelda
4. Battle of Olympus
5. PinBot

Alter: 29
Job: Assistant Manager Consumerservice
Hobbies: Tanzen, Aerobic, Gedichte schreiben